ZELDABOX

THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER FAN BOOK

FOR ALL ZELDA FANS !!!!

zeldalegends.net

CONTENTS 目次

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　☎03・5433・7850（営業局）
発行/株式会社エンターブレイン

開発者インタビュー

風のタクトのあとで

『風のタクト』発売から数ヵ月。斬新だけどどこか温かく懐かしい手触りのこのゲームは、
いったいどんな人たちが、どんな考えで生み出したのだろう？
そんな素朴な疑問を抱え、彼らにいまだから聞ける話を聞いてみた。

 撮影：[illegible]

青沼英二

Eiji Aonuma

青沼英二氏プロフィール

任天堂情報開発本部 制作部制作課 係長

1963年長野県生まれ。1988年に任天堂入社。手がけた作品は、『マーヴェラス～もうひとつの宝島～』（スーパーファミコン）、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』（以上、ニンテンドウ64）など多数。『ゼルダの伝説 風のタクト』ではディレクターを務める。

撮影：任天堂キャプチャールームにて

「こんなことができたらいいよね」というところから発想しなければいけないんです

「作りたい」気持ちをかなえるためディレクターになる決意を

――『風のタクト』のディレクター以前は、どんなお仕事をされてましたか？ また、どうして任天堂に入ろうと？

青沼　僕が任天堂に入ったのは、東京がイヤになったからなんです。それまで東京にいて、いざ就職となったときに、たまたま僕の先輩が任天堂にいまして、それで、「任天堂っていう会社に入ったら京都に住めるし、おもしろそうだな」と。そんな就職先の決めかたってあるの？　という感じですよね（笑）。なにせ、それまでゲームのことなんてまったく知らなくて、自分がゲームを作る人になるんだなんて想像もしていなかったんですから。入社後も、自分はハードのプロダクトデザイン（注1）とか、そういうものをやるんじゃないかなとぼんやり思ってたんですが、いきなりドット絵を打つことになって（笑）。

――どんなタイトルだったんですか？

青沼　最初にやったのは、永谷園が出した『マリオブラザーズ』（注2）です。あのゲームのキャラクターは僕が描いてます（笑）。あとはご存じないかもしれないですけど、スーパーファミコンの最後のころに出た『マーヴェラス』（注3）という作品で初めてディレクションをして、それ以降はわりとプランニングみたいな仕事ばかりになりました。自分で絵を描きながらディレクションしていた時期もあったんですが、最近ではもう絵を描かなくなってしまったので、たまーに「デザイナーに戻りたいなあ」と思うこともあったり（笑）。

――ディレクションをするようになったいきさつというのは？

青沼　いつの間にかそうなっていただけで（笑）。ただ、「自分でこういうものを作りたい」という願望は持っていて、それを実現させるためにはディレクターにならなければいけない、とは考えていました。

――デザイナーの経験があるディレクターに、メリットはありましたか？

青沼　うーん……メリットもデメリットも両方ありますね。デザイナーの気持ちが理解できる部分は、多少なりとも残っていると思います。なにかを表現するうえでのこだわりって、捨ててはいけない大事なものですけど、反面、すごく時間を要するものでもありますよね。だけど実作業では時間に追われることのほうが圧倒的に多い。その折り合いをつけてあげるのがすごく難しいです。「もうすこし時間をかけさせてあげたい」なんて思ういっぽうで、「もっと早くやってもらわないと完成しないし……」とあせってもいる（笑）。デザイナーとの意思の疎通をはかりやすいのはメリットとしてありますが、いま言ったようなことで判断が難しくなってしまうのはデメリットでもあるかな、と。

――『風のタクト』の場合も、クオリティーと時間のあいだでどちらを優先させるか悩んだ場面は多かったですか？

青沼　……どうなんでしょう（笑）。最近はどちらの場合もひっくるめて「しゃあないやん」と開き直っているところもあります（笑）。だからみんなも「青沼の判断に合わせるしかないんだな」と、なかばあきらめながらもついてきてくれるんじゃないでしょうか。

作る側の人間はゲームに慣れすぎてはダメ

――プライベートでゲームをしたりすることは？

青沼　ないです。仕事にかこつけて、仕事の時間にやります。ゲームをすることも仕事だと思ってますので。もちろんゲームは嫌いじゃないですよ。おもしろそうなゲームは、ちゃんと最後までプレイします。とくに気になるゲームは、そのさきになにが待っているのか見ておく必要があるので、エンディングまでやることが多いですね。……でもね、ゲームもあまり遊びすぎるとよくないですよね。

――（笑）。それはなぜでしょう。制作に影響が出ますか？

青沼　仕事だからしかたないですけど、作る側の人間がゲームに慣れすぎてしまうと、「ゲームだからこうすればいいだろう」みたいな“システム思考”になりがちなんですよ。そうではなくて、「ゲーム的ではないかもしれないけど、こんなことができたらいいよね」というところから発想しなければいけないんです、本当は。宮本（プロデューサーの宮本茂氏）もどこかのホームページで同じようなことを言ってましたね（笑）。そういう意味で、思考はナチュラルであったほうがいいかなと思うんですが、とはいえ最新の技術などは見ておかないといけません し。難しいところですよね。

（注1）
プロダクトデザイン
工業製品などの立体物をデザインすること。インダストリアル（工業）デザインとも呼ばれる。

（注2）
永谷園が出した『マリオブラザーズ』
正式タイトルは『帰ってきたマリオブラザーズ』。1988年、ファミコンディスクシステムの書き換え専用ソフトとして登場。食品メーカー永谷園の広告がゲーム中に入れられていることで話題になった。

（注3）
『マーヴェラス』
『マーヴェラス～もうひとつの宝島～』（スーパーファミコン）。ふつうの少年たちが巻きこまれた、伝説の海賊をめぐる騒動を描いたアクションアドベンチャーゲーム。

他人に言いたくなるような仕掛けや要素をたくさん盛りこむのが『ゼルダ』

「自分ががんばったんだ」と思えることが重要

——青沼さんご自身の中にある「ゼルダ」らしさ、「ゼルダ」観ってどんなものでしょう。

青沼　いちばん難しい質問ですね。なんだろうなぁ……。クリアーをしたときに「ゲームをやった」という感じとは別の、なにか違うものが残ってほしい感覚でしょうか。ゲームをしてるんだけど、その中でいろんなことを体験していって、最後には「これはなにかおもしろいものを疑似体験できたなあ」という感じで終われる作品にできればといつも思ってます。操作方法をできるだけ簡略にして、誰が触ってもキャラクターを動かせるようにしているのは、遊んでくれたすべての人にその楽しさを体験してもらいたいからですしね。強いていえば、難しさではなく、おもしろさを追求していくのが「ゼルダ」的なのかな。でも、「ゼルダ」ってなんでも吸収できてしまうから、なにをやっても「ゼルダ」ともいえるし、うまいことやらないと「ゼルダ」と認めてもらえないような側面もあるし……ヘンな、不思議なゲームです(笑)。

——うまいことやらないと「ゼルダ」と認めてもらえない(笑)。そんな「ゼルダ」を作るうえで、「これはぜったいに外せない」と考えていることは?

青沼　「俺、あそこのアイテム1回で取れたんだよ」とか、思わず他人に言いたくなっちゃうような仕掛けなり要素をたくさん盛りこむことですね。ナゾ解きにしても、ひとつ解けるたびに「俺って頭いいのかも」と自画自賛できる内容にすれば、「すごいでしょ」って人に見せたくなりますよね?　そういうのがたくさん入っていると楽しいじゃないですか。

——わかります。「オカリナ」のエンディングで「俺、がんばったよな……」って、自分に感動しました(笑)。

青沼　そうそう(笑)。プレイヤーじゃなくて、ゲーム中に登場する誰かがすごかったんだよ、みたいな内容にしても、ぜんぜんうれしくないですから。ほかの誰でもない、「自分ががんばった」と思えることが重要であり、遊んでくれたみんなにそう感じてもらえれば本望です。

いい作品は話し合いの積み重ねで誕生する

——今度は、スタッフのみなさんが共通して持たれている「ゼルダ」のイメージについてお聞きしたいのですが。

青沼　ほかの人に具体的に聞いたことがないのではっきりとは言えませんが、できあがってきたものに対して誰かが「これつまんないよね」と言ったら、すぐに「じゃあやめよう」とか「変えよう」という声が出るような、フットワークの軽さみたいなものはありますね。「しっくりこないなあ」という意見があれば、ひとりひとりが率先してどんどん変えていこうとする。だから、誰かひとりが代表してそれを審査するというわけではなく、全員で遊んでみて、それぞれの「ゼルダ」観でもっていろいろ意見を言い合うような形ですね。「こうしたらもっとおもしろいいよね」という声をどんどん吸い上げて、よりよいものに仕上げていく、それが「ゼルダ」です。

——「ゼルダ」シリーズ特有の、難易度の絶妙なバランスなどは、ディスカッションの中から生まれるんですね。

青沼　そうです。アイデアの取捨選択って、個人レベルでは判断しにくいことが多いですからね。バランス的なことは、けっきょくのところ遊んでみなければわからない。我々のようなベテランのほうが適切に判断できることもあるいっぽう、若い人たちじゃないと気づかない部分もある。そういう新旧の考えかたをミックスさせることも判断のうえで重要ですね。

——なるほど。そうした新旧のスタッフに囲まれて「風のタクト」をディレクションすることにプレッシャーは感じませんでしたか?

青沼　作ってるときは「なんでまたやってるんだろう?」っていつも思うんですよ(笑)。「時のオカリナ」のときは、まだ「ゼルダ」シリーズの恐ろしさを知らないでやっていたので楽しかったんですが(笑)。それが「ムジュラの仮面」になって、短期間で作らなければならない(注4)というたいへんさがのしかかってきた。さらに徹夜のくり返し……。まだそのころは若かったからよかったんですけど、最近は徹夜もできない身体になってきて(笑)。でも作業量はあまり変わらないんですよ。絶対にそんなことはないんでしょうが、「俺はいま世界でいちばんたいへんな

(注4)
短期間で作らなければならない
「時のオカリナ」が発売されたのは1998年11月12日。「ムジュラの仮面」は2000年4月27日。開発期間は1年程度しかなかったことになる。

仕事をやっている」みたいな気持ちにもなってきて(笑)。だからプレッシャーというよりは、非常に難解なものにチャレンジしている自分に対して、「本当に大丈夫なのか？」みたいな不安のほうが大きいですね。ただ、そういった不安要素を蹴散らして作品を完成させるという経験を1回味わってしまうと、「つぎもまたやりたいな」と思ってしまう(笑)。じゃあつぎもまたやるかって言われたら、それはノーコメントにしておきますけど(笑)。

『ゼルダの伝説』を ひとことで表すと……

――ですが、『時のオカリナ』や『ムジュラの仮面』などでも活躍されていたワケですよね？

青沼　『時のオカリナ』のときは、敵とダンジョン、それからシネマシーンの設計などを担当しました。「難しすぎる」とみなさんに評判の(笑)水の神殿(注5)や、一部には好評を得ている森の神殿(注6)は僕が担当したものです。非難されているのはとても悲しいんですが、システム的にややこしいものになってしまったのは反省してます。『ムジュラの仮面』でディレクションする立場になって、イベントやシナリオまわりをやらせてもらいました。ちなみに『風のタクト』では、少しだけシナリオ部分に関与したほかは、全体的な流れを見るという作業をメインでやっていました。どちらも僕がディレクターを務めたという点で、『ムジュラの仮面』と『風のタクト』は手法や仕事の管理方法が似たような作りかたになりましたね。

――具体的にどんなところでしょう？ 意図的に気にしたところは？

青沼　いちばん気にしてたのは、みんなの健康管理ですかね(笑)。『ゼルダ』って、エラい人ひとりが取りまとめたらうまくいく、というのではなくて、スタッフ全員が最後までやらないとでき上がらないような作品なんですよ。誰かが倒れたなんて事態が起きたら、そこで企画そのものがダメになる恐れもある。ウチのスタッフは、放っておくといいものを作るために死ぬまで仕事するような人たちばかりで、そういうときは「ほら、帰って帰って！」とか「もうこのくらいにしておこう！」とか、僕のほうでストップをかけたくらいです(笑)。みんな志が高いから、そのへんがいちばん心配でしたね。

――すばらしいスタッフですね。

青沼　そうですね、本当に。このスタッフでなければ、『風のタクト』は作れなかったですよ。『時のオカリナ』以降はだいたい同じスタッフが核になって、それぞれが「つぎはこうしたい」という問題意識を持ちながらがんばってくれていますから。

――3つの中でいちばん好きなタイトルってなんでしょう。

青沼　今回の『風のタクト』ができるまでは、『時のオカリナ』がいちばん好きだったんですよ。苦労したというのもありますけど、自分がいちばん脂の乗っている時期に手がけた作品なので。『ムジュラの仮面』はわりとツラいことしか思い出せなかったりするんだけど(笑)。それで『風のタクト』ができあがって……それまで、自分で作ったゲームを最後までやることはあまりなかったんですね。でも『風のタクト』は最後までプレイして、みんながどんな仕事しているのか全部見ました。いい仕事してますよ(笑)。というわけで、今回の『風のタクト』がベストです。

――最後にひとつだけおうかがいしたいのですが、『ゼルダの伝説』を青沼さんがひとことで表現するとしたら、どのような言葉になりますか？

青沼　うーん……ちょっと格好よすぎるかもしれないですけど、"宝箱"という感じですね。『ゼルダ』の世界にあるような、開けてみるまでなにが出てくるのかわからない宝箱。今回の『風のタクト』でも、どんなものが詰まっていたかは遊んだ人のみが知るというワケです。これからも、ぜひ多くの人に開けてみてほしいなぁと思います。

(注5)
水の神殿
『時のオカリナ』でもっとも難度が高いとされるダンジョン。神殿内のあちこちにあるスイッチを作動させ、水位を上下させながら進まなければならない。多くのプレイヤーに「詰まった」と言わしめた。

(注6)
森の神殿
こちらはもっともパズル要素が高いとされる神殿。廊下のねじれを直して先へ進むという"ねじれた回廊"のアイデアは、全シリーズ中でも出色のデキ。

高野充浩

Mitsuhiro Takano

高野充浩氏プロフィール

任天堂情報開発本部 制作部制作課 企画担当

1967年愛知県生まれ。1989年に任天堂入社。これまで関わってきた作品に、「スターフォックス64」、「1080°スノーボーディング」、「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」（以上、ニンテンドウ64）などがある。「風のタクト」では、スクリプト&イベントプランニングを担当。

撮影：任天堂キャプチャールームにて

「こういう人いるよね」と感じてもらえるのは、きっと実在の人物からヒントを得ているから

——高野さんはイベントのプランニングといろいろなテキストを担当されたワケですが、任天堂に入るまでにそうした勉強はしていたのですか？

高野 芸術系の大学では広告やCMなどの映像を専攻していたので、直接は関係ないですね。ただ、映画の製作もしていたのが役に立っているのかな。じつは、入社まえもそうなんですが、ゲームはあまりやらないんです。まあ、逆にそれがいいのかなとも思います。

——ゲームでは遊ばない？

高野 そうですね。家に帰ってからは時間がなくて、ゲームで遊ぶのはなかなか難しいです。ただ、いろいろなことに興味を持って行動するようにしています。映画は頻繁に観てますね。

——映画で好きなジャンルは？

高野 ひと言で表すと、ヒューマン&バイオレンス。相反していますが、その両方が合わさったものが好きなんですね。具体的にいうと、うーん……『ゾンビ』とか（笑）。

——（笑）

高野 『ゾンビ』はホラー映画として分類されていますが、じつはヒューマンな部分が多く語られている映画なんですよ。そこがすごく好き。最近のものだと、ラッセ・ハルストレム監督（注1）の作品。あの人の作品は他人に説明すると、かならず「それおもしろいの？」と言われるくらいふつうの話なんですけど（笑）。それで何時間も観せてしまう手腕に魅力を感じますね。

——そうした映画鑑賞などの趣味が作品に反映されるというわけですね。

高野 とはいえ映画の影響はあまりないと思います。映画は、どちらかというとストーリーよりもキャラクターに興味を持って観ているんです。人間観察がすごく好きなんですよ。ほかの社員が「この春はこんな子が入ってくるんだ」とか言っている時期、僕はおもしろそうな子を捜してる（笑）。「こいつ絶対変わってるだろうなあ」とか。

——（笑）。その予想は当たります？

高野 当たりますね（笑）。……これが公になると、会社の人間が話してくれなくなりそうですが、会話するフリして、その人の口調なんかをジーッと見て、「あ、ネタになるな」とか考えています（笑）。『ゼルダ』の登場人物は想像で作ってるようで、意外なところにモデルがいるんですよ。それこそ、そのへんを歩いている人とか……。

——（笑）。

高野 テリー（注2）の口調は、町中でモノを売ってる怪しいガイジンさんですし、プロロ島のロース（注3）は嫁の母親がモデルだったりします。そういう人たちを見て「使える！」と。

——親しみが持てるキャラクターが多い理由がわかりました（笑）。

高野 「こういう人っているよね」と感じてもらえるのは、きっと実在の人物からヒントを得ているからなんでしょう。竜の島のバイト君（注4）なんかもそうですよね。怖い顔してるんだけど「なにしてんのー？」というカンジで、すごく気さくな人っていますよね？（笑）。

——いますよね。バイト君は今回手がけたキャラクターの中で、とくにお気に入りなんですか？

高野 バイト君もいいですね。お気に入りは、テリーとサルバトーレです。とくにサルバトーレは、最初に戦艦ゲーム（注5）そのものができていて、そのままほったらかしになってたんですよ。そこにガイド役のキャラクターがいることになったのですが、ふつうの人じゃおもしろくない。そこで、看板に"なんとかランド"みたいにアトラクションの名が書いてあるんだけど、入ってみたらセコい旅館のゲームコーナーみたいだった、という雰囲気ならマッチするんじゃないかと思ったわけです。そんな感じでキャラクターの原案を書いてデザイナーに渡したら「ブッ」って吹き出して、パッと絵を描きはじめたので、「これはいける」と確信しました（笑）。そこで反応がよくなければ、いったん引っこめるんですが（笑）。

——大成功です（笑）。高野さんの中で、『ゼルダ』に登場させるキャラクターの定義などはあるんですか。

高野 『ゼルダ』だからキャラクターの設定はこうしなきゃいけない、というのはありません。入れたらゲームがおもしろくなるだろう、というアイデアやキャラクターがあったら、それを『ゼルダ』の世界にマッチするように入れてます。たとえばサルバトーレの戦艦ゲームも、あれを近代的なものにしたらすごく浮いてしまったと思うんですよ。あういう安っぽい作りにしたからこそ「この町に合っているよね」ということになる。そうやってまとめていくのが僕の仕事だと思ってます。

（注1）
ラッセ・ハルストレム監督
スウェーデン出身の映画監督。代表作は「サイダーハウス・ルール」、「ショコラ」、「シッピング・ニュース」など。作風は高野氏の解説のとおり。

（注2）
テリー
海の上の行商人。バクダンなどのアイテムを売ってくれる。

（注3）
ロース
ふたりの子供を育てる肝っ玉かあさん。30ページ参照。

（注4）
バイト君
竜の島にやってきたアルバイト。仕事ぶりはマジメらしい。

（注5）
戦艦ゲーム
8×8のマスに大砲を撃ち、姿の見えない敵戦艦を沈没させるのが目的。1プレイ10ルピー。店主のサルバトーレについては、33ページ参照。

春花良紀

Yoshiki Haruhana

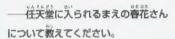
春花良紀氏プロフィール

任天堂情報開発本部 制作部制作課 デザイン担当

1970年大阪府生まれ。1994年に任天堂入社。「ヨッシーアイランド」(スーパーファミコン)、「スーパーマリオ64」、「スターフォックス64」、「ゼルダの伝説 時のオカリナ」、「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」(以上、ニンテンドウ64)などの作品に関わってきた。「風のタクト」では、デザインマネージャーとして、リンクなどの登場人物やアイテムのデザインを担当。

撮影：任天堂エントランスホールにて

動かしておもしろいと思うデザインとは何か？そう思ってスケッチを描き始めました

——任天堂に入られるまえの春花さんについて教えてください。

春花　小さいころから絵を描くのは好きでした、あと広告や映像にも興味があったんです。「そういうものをやりたい」と漠然と考えていたら、それがなぜかゲームの仕事をするように(笑)。仕事にしたいと意識したのは、心のどこかに『神々のトライフォース』が引っかかってたんだと思います。

——『神々のトライフォース』ですか。

春花　ええ、高校3年生か大学1年のころにプレイしました。あの作品に出会っていなかったら、ゲーム制作に関わっていたかどうか。きっと映像のほうへ進んでいたと思います。

——どんな映像が好きなんですか？

春花　特撮が好きなんですよ。中学生のときに初代『ゴジラ』を観て衝撃を受けて、それ以来ずーっと好きです。いまでも『仮面ライダー』シリーズは欠かさず観ているくらいで。

——特撮映像の、どんなところに惹かれることが多いのですか？

春花　非日常性ですね。日常の中に異形のものとか、おかしなものが入りこむというシチュエーションが好きです。町を歩いていて、振り仰いだら怪獣がいた、というような(笑)。

——それらが作品にフィードバックされることはありますか？

春花　高野も言ってましたが、僕も人間を見るのが好きで、そういうところがゲームのビジュアルに活きていると思いますね。僕がいつも気にしているのは、キャラクターのしゃべりかたや性格に関して、"らしいもの"は作らないということがあります。すごく暴力的な言葉を使う人物が、いかつい顔をしているとは限らない、ということですね。たとえば、竜の島のバイト君がいい例で(笑)。そういうギャップを作ったり、"逆のリアルさ"を追求しようといつも考えてます。

——バイト君以外に、強く意識して作ったキャラクターというと……。

春花　大成功例は、タウラ島のキャンディー(注1)。彼は17歳ですよ(笑)。こういうのを世界にポンと投げ込むことで、世界が引き締まる。いいスパイスになりますよね。もちろん、まんべんなくすべてのキャラクターに愛は注いでいるつもりですが(笑)。

——春花さんの考える「ゼルダ」の世界とはどんなものですか？

春花　『ゼルダ』というものは、見た目でリアルさを感じるのではなく、画面に映し出されるものを利用することで手触りやリアルさを感じられたほうが楽しいものだと思います。この理念は自分の中の『ゼルダ』の原点が、『神々のトライフォース』だからかもしれません。『ゼルダ』はそういう部分が強いゲームですよね。今回のヴィジュアルに関しても、動かしておもしろいと思ってもらえるデザインとは何かとか、『ゼルダ』特有のリアクションを楽しむ部分に力を注ぐ。そのほうが『ゼルダ』として健全ではないか？　そう思ってスケッチを描き始めました。

——ホントに大きな変化ですよね。

春花　ニンテンドウ64版のころから、つぎの『ゼルダ』を写実的な部分で追求するのは、違和感があるだろうと薄々感じていたんですよ。実際、2年まえに開かれたスペースワールド(注2)のときに写実路線でデモを作ったのですが、滝澤(智氏。12ページ参照)も「なんか違うな」と思ったんです。リンクのコミカルな動きを写実路線で再現すると、それはもう滑稽なものでしかないんですね。だから1回"戻そう"と。

——それで、最初にできたのが……。

春花　リンクです。それを見たいろいろなデザイナーが、「このくらいのトーンなんだな」と認識して自分の解釈で描いてます。最初はスタッフにアドバイスをしながら作業を進めていったんですが、みんなうまくコツをつかんでくれたので、かなり任せてます(笑)。スタッフのあいだでは、「これは『ゼルダ』のデザインの枠内、これは違う」といった共通認識がある程度できているんですね。

——その「ゼルダ」のデザインの象徴がリンクというわけですね。

春花　そうです。そのリンクと敵であるモリブリンの2体にいろいろな実験をさせることで、今回のデザインでできることできないことの方向が固まっていきました。今回こういうカタチになったのは、「これでおもしろいこと考えましょうよ」という、デザイナーから企画の人間への提示なんですね(笑)。絵に関しては、青沼(ディレクターの青沼英二氏)から任せてもらえているので、青沼のほうも完成したものに対して、さらにネタを返してくる。そのくり返しだったというわけです(笑)。

(注1)
キャンディー
タウラ島の桟橋で風向きを見続けているコワモテの青年。

(注2)
スペースワールド
任天堂スペースワールド。1997年から定期的に開催されていたイベントで、任天堂ハードの新作ソフトなどが一般公開された。

滝澤智

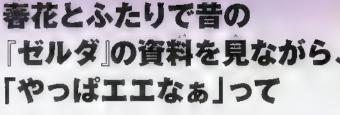
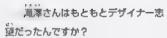
Satoru Takizawa

滝澤智氏プロフィール

任天堂情報開発本部　制作部制作課 デザイン担当

1972年長野県生まれ。1995年に任天堂入社。これまでに関わった作品は、「スーパーマリオ64」、「スターフォックス64」、「ゼルダの伝説 時のオカリナ」、「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」(以上、ニンテンドウ64)など。「風のタクト」では、デザインマネージャーとして、おもにモンスターのデザインを担当した。

春花とふたりで昔の『ゼルダ』の資料を見ながら、「やっぱエエなぁ」って

――滝澤さんはもともとデザイナー志望だったんですか？

滝澤　絵を描くのはもちろん小さいころから大好きで、マンガも描いてましたし、それを本にまとめてクラスで回し読みなんかもしてました。ただ、田舎生まれなんで、絵ばかり描いてたわけでもなく、野山を駆け回って遊ぶことのほうが多かったですね。それでも絵はずっと好きだったので美術大学に入って、グラフィックデザインを勉強しながら、興味のあった映像も専攻して。

――学生時代はやりたいことはほとんどやりましたね。バンドを組んで音楽をやったり、映画作ったり、ファッションショーをやってみたり(笑)。

――ファッションショーですか？

滝澤　僕がモデルをやったわけではなく(笑)、バックに流す映像を作るとかですね。そんな感じで、絵の勉強以外にもいろいろなことに手を出せたのはいい経験になりましたし、タメになったとも思います。

――学生時代にやられて、いまだに続いている趣味などはあります？

滝澤　うーん、なんにもやらなくなったなあ(笑)。いまは子供と遊ぶので手がいっぱいです(笑)。

――さきほどのお話では、アクティブな印象を受けたんですが(笑)。

滝澤　いや、腰は重いんです(笑)。手近なところでできるものに関しては早いんですけど、スノーボードを担いで「じゃあ雪山行こうか」となるとちょっと腰が引けたりして(笑)。月並みですが、昔から好きなのは読書。本を読まないと眠れないくらいです。

――どういうジャンルを読みますか？

滝澤　歴史小説です。長編の群像劇などが好みですね。本だけでなく、大河ドラマなんかもよく観ますよ。

――そういったものがデザインに影響を与えるようなことはありますか？

滝澤　あまりそういうのはないんですよ。理論を頭に思い浮かべて考えながら描くというよりは、描きながら考えるタイプなので。それでも、マンガや映画、本から想像したものが、いつの間にか形になってデザインに現れるということはあると思います。ただ、自分の作品を見た人に「アレに似てる」と思われるのは悔しいので、指摘されないよう気をつけて描いてはいますけど(笑)。

――ところで、滝沢さんとゲームとの出会いは？

滝澤　子供のころは、あまりファミコンでは遊んでいないんですよ。友だちの家に遊びに行って『ピンボール』(注1)やらせてもらったくらい(笑)。中学、高校時代にいたっては、まったくやっていません。大学に入ってからもゲームのことはぜんぜん頭になくて、世の中にスーパーファミコンというゲーム機が出ているのを知っていた程度。そんなある日、ゲーム好きの友だちの家で某大作ゲームの画面を見て、昔のイメージとあまりに違っていたので「なにこれ？」と驚いてしまって(笑)。ここまでゲームで表現ができるんだったら作るのも楽しそうだし、絵を描くのもおもしろそうだなと……。それで一時期、ゲームにハマったんですよ。

――その中でも、いちばん夢中になったゲームはなんですか？

滝澤　『神々のトライフォース』です。『ゼルダ』シリーズはどれも好きなんですが、思い入れがもっとも強いのはコレです。いまだにマイベストで、『神々のトライフォース』に触れたことが、僕がこの会社に入るきっかけにもなりました。「これはすごい。このゲームを作った会社を受けてみよう」と。春花(良紀氏。10ページ参照)とふたりで昔の『ゼルダ』の資料を見ながら、「やっぱエエなぁ」って『神々のトライフォース』の話をよくしてたんですよ。『風のタクト』の雰囲気を違和感なく、自然に作り上げることができたのは、僕と春花が『神々のトライフォース』という共通項を持っていたからかもしれません(笑)。

――聞けば聞くほど『神々のトライフォース』の影響力に驚きます(笑)。今回の『風のタクト』で、滝澤さんが手がけたキャラクターの中で、お気に入りのひとりを挙げてもらうとすると誰でしょう？

滝澤　お気に入りというか、描きやすかったのはガノンドロフですね。それも横顔(笑)。ガノンドロフはラフスケッチを何点か描いて、それをそのままほかのスタッフにモデリング(注2)してもらったのですが、今回は振り袖をつけたりして、けっこう無茶やってるじゃないですか。なのに忠実に再現してもらって。それがだんだんとできあがっていく様子を見ているのが楽しかったですね。

(注1)
ピンボール
1984年に任天堂から発売されたファミコン用ソフト。あらゆるピンボールゲームの原点ともいえる名作

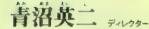
(注2)
モデリング
ここでは「3Dモデリング」のことを指す。イラストを立体化し、3DのCGにする作業のこと

『ゼルダの伝説 風のタクト』の スタッフ49名よりひとこと

ゲームはひとりじゃ作れない。『風のタクト』のように、プレイヤーを心の底から楽しませるゲームならなおさらだ。ここでは、『風のタクト』の制作スタッフ49人からのメッセージを紹介。妙な服を着ているのは『タクト』の世界に溶け込んでしまったからだとか……。

紺野秀樹 スーパーバイザ（いろいろ）

今回の「ゼルダ」もおもしろくて楽しくてとてもいい感じに仕上がりました！　「ゼルダ」ファンの人もまだゼルダを遊んだことがない人もぜひプレイしてみてください。謎解きも剣術アクションも充実デス！

青沼英二 ディレクター

私が小さいころに胸を躍らせた"冒険活劇"の世界。今回の「ゼルダ」には、そんな要素がいっぱい詰まっています。大海原に吹く風を帆に受けて、まだ見ぬ場所に船を進めてみてください。そこには、きっとあなたの胸を躍らせる出会いが待っています！

高野充浩 スクリプト&イベントプランニング

今回の「ゼルダ」も、「時のオカリナ」や「ムジュラの仮面」の上を行くほど個性豊かなキャラクターたちがたくさん登場します。ひとりひとり、人間関係やそこでの生活風景などを考えてつくられていますのでメインゲームだけでなく、じっくりと遊んで「ゼルダ」ワールドの住人に話しかけてみてください。「じつは、あの人とこの人が、こんな関係だったのか！」なんて、意外なことがわかるかも・　。

高橋 創 スクリプト&イベントプランニング

いろんなイベントやメッセージをたくさん用意しました。不思議で魅力的なキャラクターの世界を、心ゆくまで冒険してください。きっと楽しんでもらえると思います。

木村茂夫 システムディレクター（システム、ツール関係

大海原の航海を楽しんでください。天候の移り変わり、遠くから望遠鏡で見ても動いてる敵や人々などを見てほしいです。大きなゲームなのでまとめるのがたいへんでした。

毛呂 功 アシスタントディレクタ おもにダンジョンのオブジェ配置）

ダンジョンを担当したので、やはりダンジョンに注目してほしいです。いろんな仕掛けや謎解きを楽しんでください。

冨永健太郎 アシスタントディレクタ

敵との剣劇、メチャ楽しいです！　時代劇顔負けのチャンバラスポットも用意してますので、リンクと敵キャラたちとの競演をぜひご堪能ください。

鈴木利明 アドバンス（チンクル関係全般

ここ数ヵ月チンクルのことばかり考えていました。チンクルとの冒険をぜひ、体験してください。幻の青チンクルは、ブロロ島で……。

春花良紀 デザインマネ　ノャ（リンクのデザイン・ア　メ　ノョン。一般のキャラクター、アイテムデザイン監修）

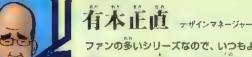
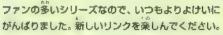
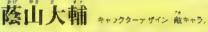
モニターの中に表現されていることやコントローラから伝わる手触りを"感じて"ください。そこで「あ、　　っぽいな」と感じさせることも"リアル"を表現する手段のひとつだと思っています。ということで、かわいがってください。

滝澤 智 デザインマネージャ（敵デザイン）

敵担当として言わせていただきます。初登場のあのアイテムはとってもおいしいですよ～。活用して遊んでくださいね！

有木正直 デザインマネージャー

ファンの多いシリーズなので、いつもよりよけいにがんばりました。新しいリンクを楽しんでください。

蔭山大輔 キャラクターデザイン（敵キャラ）

今回のボスキャラの平均身長は『ゼルダ』史上最大級です。そんな敵を相手に小さなリンクがどう戦うかが見物です。ザコキャラ1体の遊びを深いところまで作り込みました。戦闘に余裕が出てきたらぜひいろいろ試してください。

尾山佳之 キャラクターデザイン（ノンプレイヤーキャラ）

今回の『ゼルダ』はどうでしたか？ 感情移入してもらえるように、リンクからの一方的な関わりだけでなく、キャラクターからの関わりも大事にしてみました。中には、うっとおしいのもいますが。あと、ある人をデクの葉で……、おっと。

小林竜二 キャラクターデザイン（敵キャラ）

ただの邪魔者ではなく"戦って楽しい"と感じてもらえるようにいろいろ仕込んであります。いろんな攻撃方法でやっつけてあげてください。

西森啓介 キャラクターデザイン

リンクは、おばあちゃん思いのいい子です。お孫さんにゼヒ。あと、テトラの足が短く見えるのは、ズボンのせいです。はい。

大西洋 キャラクターデザイン（アイテム、フィギュア、小道具、大道具）

今回の『ゼルダ』では町の人や敵のフィギュアを集めることができます。しかも、アニメ調ではなく、リアルな質感になっています。解説では裏話を見ることもできますので、たくさん集めてみてください！

池松真一 マップデザイン（各ダンジョン設計、制作、調整）

ゲームとしての謎解きのおもしろさはもちろん、リンクといっしょに冒険しているようなスリルある体験ができます。お楽しみください。

四方宏昌 マップデザイン（魔獣島、タウラ島）

タウラ島でワルガキたちとかくれんぼができます。「手が届かないっ！」と、諦めてはいけません、道場で教わったあのワザを使うと…… 。

大坪大剛 マップデザイン（神の塔、風の神殿）

『ゼルダ』といえば謎、謎といえばダンジョン。みなさまに楽しんでいただける謎を用意したつもりです。ぜひ『ゼルダ』の新たな謎に挑戦してみてください。大きな仕掛けやオプションキャラクターとの連係プレイなど、新しい遊びが盛りだくさんです。新しい分苦労もしましたが、楽しんでいただければ幸いです。

森本嘉久 マップデザイン（竜の山のほこら、大地の神殿）

今回動きのあるモノがよく目に入ると思いますが、「これ、現実ではこうなるだろうな！」ということが今回の『ゼルダ』世界では本当に起こるかもしれません。想像できることをいろいろ試してみてください。楽しくなってきますよ。

北川幸治 マップデザイン（ダンジョン）

ダンジョンで迷ったときは、まずMAPを見ましょう。まだわからないときは、リンクを見てください。それでもわからないときは、ごめんなさい、がんばってください。

小山内朗人 マップデザイン（地形および室内）

作り手として、プロロ島と森の島には泣かされました…（ボリュームのある土地開発には体力がいります！）。みなさんいろんなコトをしてみてください。ただし、テリーの船にはイジワル厳禁！ バクダンなんてトンデモナイです！

濱口貴広 スクリーン（2D）デザイン

シンプルながら、暖かさある画面作りを目指しました。暖かみあるこの世界をリンクとともに駆け回ってください。

古川聡
スクリーン（3D）デザイン
（アドバンスデザイン&スクリーンデザイン）

ぜひ一度、アドバンスをつないで遊んでみてください！ 冒険に便利なうえに、ほかに細かいネタやしかけがたくさん。親子で、兄弟で、恋人と……アドバンスをのぞきこみながら、協力プレイを楽しんでください！ もちろんひとりでも十分楽しめます！

秋房祐亮
エフェクトデザイン

炎や煙、魔法の効果などゲームの“飾りつけ”を担当しました。新しいけれど自然に見える、そんな表現にこだわって作っています。

伊藤晴康
エフェクトデザイン

草や木を斬るのがすごく気持ちいいです。斬りまくってみてください！

永田権太
ミュージック&サウンドエフェクトデザイン

昔からのファンの方にも楽しんでいただけるよう努力しました。いろんなところでいろんなテーマが鳴っていますので捜してみてください。あとタイトル画面の曲でチャラ～ンと鳴っているのは宮本の個人所有のマンドリンの音です。

川村昌史
ミュージック&サウンドエフェクトデザイン

ドルビープロロジック2のサラウンド環境でプレイすると、敵に囲まれたときのイヤーな感じが倍増でお薦めです。

若井淑
ミュージック&サウンドエフェクトデザイン
（おもに戦闘関係）

おそらくいちばん耳にする機会が多いと思われる戦闘の曲では興奮と緊迫感とを両立するのに苦心しました。攻撃がヒットしたときのいままでにない爽快感も楽しんでほしいです。

河越巧
デモデザイン
ムービー部分のシステム設計、データ制作

スタッフの執念とこだわりを見逃さぬよう、じっくり、大事にプレイしていただけると幸いです。

森直樹
デモデザイン、絵コンテ、演出

もう一度、あの冒険の旅に出てください。

蒔田俊介
デモデザイン

衝撃の展開連発！ 笑い、涙、感動、「ゼルダ」を精一杯盛り上げたつもりです。長い旅路ですがぜひ最後まで遊んでくださいね。

中野祐輔
アートワーク キャラクターイラスト タイトルロゴ、ゲーム中の神話デモの版画っぽい絵

今回の「ゼルダ」の持つ独特の空気や雰囲気をイラストで表現するのは、自分にとってもチャレンジでした。結果、成功してるかどうかはみなさんで判断してください。

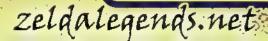
岩脇敏夫
プログラミングディレクター

アニメ映画の中でプレイしているような見ているだけでも楽しいゲームだと思います。「時のオカリナ」や「ムジュラの仮面」のときのように、作っている立場なのですが、今回の「ゼルダ」は純粋に買って家でやりたいと思っています。苦労した点は、やはりゲームキューブがいろいろな可能性を持っているためにどのような表現ができるのかということで試行錯誤したことです（またそこが作っているほうとしてはおもしろくもありました）。

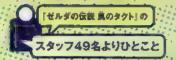
森田和明
プログラミングディレクター
（敵系のプログラム）

絶対にお買い得です。私も買います。

梅宮浩
プレイヤープログラミング

リンクのアクションと表情、視線の変化が多彩ですので いろいろ操作して存分に楽しんでください。

早川賢三 メインシステムプログラミング（基本システム、技術系など）

僕の担当は目に見えるところが少ないのですが、写し絵に特殊な圧縮技術を使ってます。ってわかるかな？ 予約特典の「時のオカリナ GC」も最後まで調整に苦労しました。ニンテンドウ64版未体験者の人はこっちをさきにやってね。

佐々木誠 ゲームシステムプログラミング（照明＆自然現象）

今回の舞台でも現実世界同様に、さまざまな天候に変化します。青空の下で爽快に駆けめぐり、闇や嵐を乗り越え、ワクワクする冒険をお楽しみください！

松谷賢治 ゲームシステムプログラミング（チェック処理など）

今回もたいへんでしたが、ほかのゲームにない「ゼルダ」独特のゲーム世界を楽しんでもらえると、非常にうれしいです。

小川昌敏 カメラプログラミング

ふつうに操作しているときのカメラアングルだけでも100種類はあります。新しくフリーのカメラが入りましたのでCスティックでぐるぐる回してキャラクターたちの豊かな表情を存分に楽しんでください。

葛原貴光 エネミープログラミング

今作は、叩いたら粉が出そうな敵を担当しました。その中で恐れ多くも、冠名のついた敵がいます。捜して痛めつけてやってください（笑）。

野間崇史 エネミープログラミング（敵、ノンプレイヤーキャラ、オブジェ）

ノンプレイヤーキャラで最初に作ったニコと、手の形をした敵のフロアマスターは、大学で学んだロボットプログラムの知識があるにも関わらず、妙に苦労しました。

坂口敦史 2Dプログラミング

おもに、メッセージやコンソールなどの2Dプログラムを担当しました。漢字のメッセージに"ふりがな"をつけることもできるので、子供から大人まで読みやすいようになってます！

吉田茂樹 2Dプログラミング

ぜひ隅々まで楽しんでください。

住吉伸啓 ノンプレイヤーキャラプログラミング

今回の作品でも、多くの人々や種族がこの世界の中で生きています。彼らひとりひとりの言葉に耳を傾けてあげてください。今回も、個性の強いキャラがてんこ盛りですよ！

西脇篤 ノンプレイヤーキャラプログラミング（町の子供など）

町の子供と遊んでやってくださいね。いろいろ苦労したところなので。

竹下義隆 ノンプレイヤーキャラプログラミング（お店全般、赤ノチチ、海賊など）

今回の「ゼルダ」はお店の中身もひと味違います。個性の強いお店の店主たちを堪能してください。風になびくいろいろな旗も見てやってくださいね！ 仕事もひと段落したので、やっと新婚旅行に行けそうです…。

榊原政郎 オブジェプログラミング

この世界にあるものすべては、とても豊かな表情を持っています。抽象化された色彩は、風が頬をなでるさままで感じ取れます。夢のような不思議な世界を、リンクとともにお楽しみください。

酒井宏治 オブジェプログラミング（おもにアイテム関係）

アイテムひとつでも敵や宝箱から出るものなどさまざまで、挙動やエフェクトなどもいろいろあります。そういった細かなところにも注目してもらえるとうれしいです。

ここでは物語に登場するキャラクターを制作途中の原画を交えて紹介。さらに、キャラクターに隠された意味や想いを開発者の方々に語ってもらったのだ。すると意外な話がごっそり。『ゼルダ』ファン必読!

リンク

> Introduction 解説

物語の主人公で、勇気のトライフォースを受け継ぐ少年。プロロ島で平和に暮らしていたが、12歳の誕生日に妹アリルがさらわれ、冒険の旅に出ることに。赤獅子の王の導きにより、勇者の力を手に入れる。

「ムジュラの仮面」以前のリンクに比べて顔の輪郭は丸いが、まだ背は高い。

↑ボサボサ頭のリンク。このあと、おばあちゃんに勇者の服をプレゼントされる

↑旅立ちのとき、海賊船の上から、プロロ島のみんなにしばしの別れを告げる。

↑時の止まったハイラル城でマスターソードに手をかける。また一歩、勇者に近づいた。

↑長い冒険を経て手に入れた勇気のトライフォース。いざ、カノンドロフが待つ海底へ

開発者が語るリンク

青沼 今回のリンクはいままでのシリーズにない表情が特徴的だといわれます。トゥーンレンダリング(※1)にしたことで表情がついたワケですが、あの表情は技術的な見地からだけではなく、意図的にさせているんです。というのも、いままでのシリーズのリンクは、初めから勇者として登場する、いわば優等生的なイメージが強いんですが、『風のタクト』では"元気"がイメージの芯になる主人公を作りたかったんです。設定も12歳くらいなので、優等生的な賢さというよりは、置かれた状況の中でなんとか問題を解決しようとする一生懸命なリンクが作りたかった。妹がさらわれて、それを助けなきゃならない境遇にいるのも、"がんばるリンク"のひとつの表現方法です。自分にいちばん近い肉親に事件が起きたら、「なんとかしなくちゃ」と単純に思いますよね。『風のタクト』では物語が始まるきっかけをそんな事件にしようと考えていたので、リンクに妹が誕生したわけです。寝ているところに謎の声が聞こえてきたり(※2)、急に手の甲に紋章が現れたり(※3)など、今回は物語の冒頭にそうした不思議なできごとを使うのはやめよう、ふつうの少年が妹のためにがんばるんだ、と決めていました。今作のリンクでは、そうした目的に向かって、がむしゃらに突っ走るパワーを表現したかったんです。

※1 トゥーンレンダリング

コンピューター・グラフィックの表現方法の一種。3Dで組み立てられたCGにアニメ絵のような陰影と輪郭をつける。

※2 寝ているところに謎の声が聞こえてきたり

『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』(スーパーファミコン)のオープニングのこと。就寝中のリンクは、夜中に頭の中に響く「助けてください」というゼルダ姫の声で目を覚ます。

※3 急に手の甲に紋章が現れたり

『リンクの冒険』(ファミコン・ディスクシステム)のオープニング。16歳の誕生日を迎えたリンクの左手の甲に、ハイラル王国の紋章の形をしたアザが浮き出る。

テトラ

> Introduction 解説

亡き母の意思を受けつぎ、海賊のボスとして伝説のお宝を捜し求める少女。プロロ島でリンクと出会い、アリル救出の手助けをするうちに、自分の運命を知ることになる。

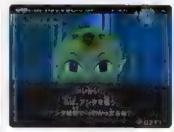
↑テトラはジークロックに連れ去られる途中、運よくプロロ島の森に落とされる

↑ハイラル王に真実を伝えられるテトラ。このあと彼女はゼルダ姫として覚醒する

ゼルダ

> Introduction 解説

ハイラル王家の血を引く後継者で、知恵のトライフォースの持ち主。リンクとともに海底のハイラル城を訪れたテトラが、トライフォースの力によってゼルダ姫として目覚める。

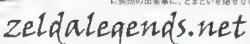
↑テトラから姿を変えたゼルダ姫。あまりに突然の出来事に、とまどいを隠せない。

↑ガノンドロフとの戦いでは、ゼルダは光の矢を放ち、リンクを後方援護する。

ボリュームのあるウェーブヘアが目を引く。赤いペンダントは母親の形見か。

ハイラルの血を引く姫であることを暗示するためか、当初テトラの瞳は青かったようだ。

海賊らしい服装になり、髪型もこの形で決定したようだ。瞳の色は最終的に黒になった。

全身を黄色で統一されたテトラ。すでにこのころから、勝ち気な性格が表情に出ている。

開発者が語るテトラ・ゼルダ姫

青沼　テトラとゼルダ姫が同一人物だという設定は、最初から決まっていました。『風のタクト』ではゼルダ姫をわざと冒頭から登場させなかったんです。いままでのシリーズを経験しているプレイヤーが「ゼルダはどこに？」と疑問に思いながら物語を進めると「ああ、この人がゼルダだったんだ」とわかる展開にしたかった。テトラという名前の由来は、数字の4を表すギリシア語です。トライフォースの"トライ"は3なので、それに対してひとつ多い、という意味で名づけました。おそらく彼女の母親が、そういういわくのある名前をつけたのですね。その母親は彼女が小さいころに亡くなっているので、テトラ自身は、自分がゼルダであることはまったく知りません。ただ、母親にいろいろ話は聞かされているんですよ。ゲーム中にテトラの部屋が出てきて（※1）、そこにマスターソードの絵が飾られていますが、「おまえはこれを見つけるんだよ」みたいなことは聞かされている。だけど、それが自分にとってどういうものなのか、テトラ自身はわかっていません。単に海賊が捜し求めているお宝くらいにしか考えていない。マスターソードやトライフォースなどのお宝、さらには伝説の勇者を捜すために、彼女は海賊を続けているわけです。彼女の部屋にある緑の服を着た少年の絵は、彼女の運命を暗示しているんです。

高野　テトラがゼルダ姫になったとたん、口調がガラリと変わるというような指摘を受けますが、同じ口調なんですよ。見た目や表情が一変してしまうので、そういう風に感じるのだと思いますが。

青沼　いきなり自分の運命を聞かされて困惑している状況なので、当然それまでのテトラの口調とは受ける印象が変わりますよね。プレイヤーが頭の中で声を補っているんでしょうね。

高野　そうかもしれない（笑）。それもゲームのおもしろいところですね。

※1 ゲーム中にテトラの部屋が出てきて

ストーリー序盤、タウラ島で合言葉に答えて海賊船に侵入するイベントがあるが、このときテトラの部屋に入ることができる。物語の先行きを示唆するようなアイテムがいっぱいなので、1度クリアーしてから再び訪れると楽しめる。

⬆テトラの部屋に見える時の勇者の肖像。じつはオープニングで流れる絵巻の肖像と同一のモノ。

⬆こちらはトライフォース。3つの三角島と神の塔の位置を示していたりする

ガノンドロフ

> introduction 解説

封印を解いてこの世に現れた大魔王。力のトライフォースを継承する。残るふたつのトライフォースを手に入れて世界を手中に収めるため、リンクとゼルダ姫を狙い続ける。

↑ノックロックを使い、各地から耳の長い娘を集めるガノンドロフ。その目的は

↑自分のトライフォースが反応したことで、いち早くテトラの正体に気づいてしまう

↑「ゼルダ」は、トライフォースを受け継ぐ者たちの織りなす物語だとわかる象徴的なセリフ。

↑リンクとの最終決戦。両手の剣を振り回し巨体を軽やかに踊らせて襲いかかる

ガノンドロフ設定画その1

体格はいまとそれほど変わらないのだが、顔がスッキリしているためか、比較的若々しい印象を受ける。

ガノンドロフ設定画その2

ガノンドロフ設定画その3

当初ガノンドロフはマントを身につけていた。しかし、これを法衣のような衣装に変更することで、妖しさがさらに増した。

宿命のライバルとして対峙するリンクとガノンドロフ。リンクを見てもわかるが、開発初期に描かれたスケッチの模様。リンクとの等身が、さほど変わらない。

開発者が語るガノンドロフ

滝澤　ガノンドロフは、僕の中にある"カッコいい悪役像"を具体化したものです。悪役は、主人公の対極にあるものとして、とても好きなんです。プレイヤーにとって越えなければならない凶暴な存在であると同時に、憧れの対象にもなりうる魅力を持つ。そんな雰囲気が出せればなぁ、と思いながらいつもデザインしています。今回の物語が『時のオカリナ』からだいぶ経った時代という設定なので、『時のオカリナ』に登場したときに比べて（※1）若々しさが失われてます。それと同時に……、『時のオカリナ』当時の野心とは別に、今回はある種の"あきらめ"も胸に秘めているはずなんですよ。トライフォースがたどる運命からは逃れられないことはとっくにわかっていて、それでもなお、過去のハイラルを追い求めているんですね。今回、海に小さい島々がたくさん浮かんでいますが、あれを見てもガノンドロフはきっと欲しがりませんよね。それでああいう、余裕や酔狂な面をのぞかせる、恰幅のいいガノンドロフ像ができあがったわけです。じつは『時のオカリナ』のときに、最後にガノンドロフをイノシシに（※2）するかどうかで迷ったんです。そこで宮本（茂氏、開発本部長）に話を聞いてみたら、ガノンがイノシシの化身であることに「それほどこだわりはない」と言ったんです（笑）。ただ、それまでのシリーズと見た目をガラリと変えてしまうのも不自然だったので、折衷案のような形でいまのようなデザインになっていきました。
青沼　ちなみに、ガノンドロフの名前の由来は、僕も知らないんですよ（笑）。おそらく宮本が命名したんでしょうけど。
春花　音の響きだけでつけた、というのは聞いたことがあります（笑）。

※1 『時のオカリナ』に登場したときに比べて

滝澤氏いわく「公式な年齢の設定はないのですが、『時のオカリナ』のガノンドロフは、だいたい30代中盤から40歳くらいだろうと自分の中で決めてデザインしました。いま見るともっと若く見えますけど（笑）」

※2 ガノンドロフをイノシシに

『神々のトライフォース』（スーパーファミコン）までは、ガノンドロフは"イノシシの化身"という設定で見た目もそのものだった。

➡滝澤氏がもっとも気に入っているのは、ガノンドロフの横顔だとか。

赤獅子の王

ハイラル王

> Introduction 解説

ハイラル王ことダフネス・ノハンセン・ハイラルは、遠い昔に海底に沈んだとされる王国、ハイラルの君主。復活したガノンドロフの野望をくい止めるため、言葉をしゃべる船、赤獅子の王となってリンクの前に現れた。

開発者が語る赤獅子の王・ハイラル王

青沼　しゃべる船を登場させたのは、「時のオカリナ」のナビィのような役割を担わせるためです。つぎにどこへ行けばいいのかをプレイヤーに示唆するとき、船自身に語らせるのがいちばん手っ取り早いと考えたワケですね(笑)。リンクの冒険そのものの案内役として登場して、佳境で旅の目的を告げさせるという役目を与えたわけですが、そこで「赤獅子の王をハイラル王にしてはどうか」という案が出てきたんです。遠い昔にハイラル王国で起きたような事件が、ふたたびくり返されるのを防ぐため、ハイラル王が海上に姿を現した、という設定にしようと。それは船の形をデザインするまえに決まりました。

春花　早い時期から獅子の頭はついてましたね。

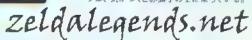
青沼　王様が持つ威厳とか神秘性をイメージして、こんないかつい顔になったんでしょう(笑)。

春花　逆にハイラル王は、赤獅子の王をモデルにデザインしています。髪型や鼻の形などを彫刻っぽくして、よく見るとぜんぜん違うんだけどなんとなく似ている、という雰囲気を出すよう努力しました。

最初は木彫り人形のような頭だった　あまり王の威厳は感じられない?

↑魔獣島でジークロックに放り投げられたリンクは、気がつくと赤獅子の王に乗っている。

↑リンクとテトラをハイラル城へと案内した赤獅子の王は、ふたりの前で正体を明かす

海賊たち 解説

> Introduction 解説

ボスのテトラと、個性豊かな6人の子分たちからなる海賊団。海の底に眠るという伝説のお宝を引き上げるべく、大海原を帆走する。テトラが怪鳥につかまるという事件をきっかけに、リンクと知り合う。

両手にオノを持つ大男とあやしい小男　海賊の初期メンバーだろうか

蒼い瞳の子供はテトラの妹？　そしてテトラよりボスっぽい若の男は誰？

開発者が語る海賊たち

青沼　海賊のメンバーのうち、わりと早い時期からできあがっていたのは、ゴンゾとニコです。ゴンゾはテトラの側近。彼女の性分では言わないようなことを代弁してくれる役割ですね。ニコは、リンクが海賊に接したときの窓口みたいな存在。ゴンゾのような大柄の人間が、リンクと並んで話をするのは違和感があるので、こういう低い等身のキャラクターも必要だろうと。いちばん下っ端のくせに、リンクと話すときはちょっと偉ぶる、という性格も最初からすんなり決まりました。ナッジは……「ゼルダ」のシリーズに頻繁に登場するといわれるオ○マキャラですが……（笑）。僕はオ○マキャラにするつもりはなかったんですが、高野が（笑）。

高野　デザイナーが描いたナッジの絵を見たとき、モミアゲのとんがり具合がとても気に入ったんです（笑）。そこから発想を得て、見た目はゴツいんだけど、ナヨッとした話しかたをするキャラクターにしたらおもしろいだろう、とオ○マっぽくしてみました。

青沼　メンバーの名前なんですが、ゴンゾはご覧のように強面なので、日本名のゴンゾウとか、いかつい雰囲気の名前にしたかった。ほかもほとんど音感で決めましたね。呼んでみたときに響きがいいかどうか。全員2文字か3文字の名前なのは、そのほうが呼びやすいからです。2文字の名前はバリエーションがつけづらかったんですが、小柄なキャラクターは、2文字程度のほうが似合いますよね。

春花　デザイン的なウラ話ですが、ゴンゾとセネカとナッジ、ズコとニコとモッコは、身体の大きさが同じなんですよ。顔と服装が違うだけ。海賊なので、多くの人間を登場させる必要があったのですが、海賊だけに大きな労力を割り振るワケにもいかなかったので、そういう作りかたをしました。でも、できあがったものをこうして見ると、身体が同じだとはとても思えませんよね？

青沼　彼らにはもっと活躍してほしかったんですが、物語の中に彼らに割ける時間がそれほどなく、その機会を与えることができなかったのが残念ではあります。

アリル

> Introduction **解説**

リンクの妹。家族思いのやさしい女の子で、性格は太陽のように明るい。カモメの絵の描かれた望遠鏡が宝物で、リンクのことを「にいちゃん」と呼ぶ。リンクの12回目の誕生日に怪鳥ジークロックに突然連れ去られてしまう。

⬇オープニングのワンシーン。宝物の望遠鏡をのぞいて兄のリンクを探すアリル

⬆救助に来たリンクを見て笑顔に。後ろにいるのはムール(左)とマギー(右)

⬆怪鳥に連れ去られるアリル。すべてはこの事件から始まった

⬆海賊たちの手助けもあり、アリルはようやく魔獣島から救出される

⬆カノントロフ撃破後、今度はアリルが海賊船でリンクを迎えに来る。

開発者が語るアリル

青沼 アリルという名前の由来は、「夢をみる島」にマリン、「時のオカリナ」にマロンという女の子が登場しますが、そんな感じの名前にしようと思ったのが発端です。最初は"マリル"と呼んでいたんですが、最終的にはアリルに落ち着きました。「いままでの『ゼルダ』シリーズでは、リンクに兄弟がいたことがないけど、今回はなぜ?」という声が、国内海外を問わず多く届きましたが、「そんなにビックリすることかな?」と僕らが逆に思うくらいなんですよ(笑)。というのも、『風のタクト』では、まず勇者ありきではなく、ふつうの少年が勇者になっていく物語を描いているんです。ふつうの少年だったら妹がいても不思議じゃないですよね。「シリーズ初の妹だ!」などと大げさに言われると、「なにか意味深な理由でも作らなきゃいけないのかな」という気にさえなってしまいます(笑)。

精霊たち

> Introduction **解説**

ハイラル王国が海の上に存在していた昔から世界を見守り続けてきた、空、大地、氷の精霊たち。ガノンドロフの復活をいち早く察知した彼らは、神の島を出現させるためのアイテム"神珠"を与えるなどして、リンクの冒険を援護する。

デクの樹

ヴァルー

ジャブー

開発者が語る精霊たち

青沼　この3体は過去のハイラルを知る精霊たちで、すべて『時のオカリナ』に出ていたキャラクターがモデルになっています。ヴァルーはヴァルバジア、ジャブーはジャブジャブ、デクの樹はそのままですね。みな、ハードの表現能力が向上したのでデザインも進化しています。とくに、デクの樹は『風のタクト』ではたくさん語ってもらうことになったので、『時のオカリナ』のときのようなゴツゴツしたイメージではしゃべりづらそうだ、ということで、現在のデザインになりました。昔のハイラルを知るこの精霊たちが海の上に現れた理由は、ハイラル王国の復活を望んでいるためです。たとえばデクの樹は、コログ族を使って世界各地に自分の木の実を運ばせていますよね。そうやって海の上に森を育て、大地を広げ、新たなハイラルのための大陸を作ろうとしているわけなんです。なので、この3精霊たちは、じつは勇者の登場を歓迎してはいません。なぜなら勇者の登場は、同時にガノンドロフの復活を意味するわけです。赤獅子の王がリンクを連れて自分の前に現れたときは、「また同じ悲劇がくり返されるのか……」とむしろ悲観めいた思いを抱いているんです。「我々がもう少しがんばっていれば、ガノンの復活を阻止できたのに」と自分を責めてもいるんでしょう。

↑精霊の中で唯一、人間の言葉もあやつることができるデクの樹。

↑アリル救助時、ガノンドロフのいるやぐらに炎を放つヴァルー。

↑プロロ島の洞窟に身を潜めるジャブー。もとは魚の島にいた

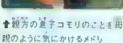
メドリ

> Introduction 解説

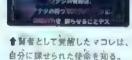
竜の山に暮らすリト族のひとりで、精霊ヴァルーのおつきをつとめる。何事にも一生懸命だが、おっちょこちょいな一面も。ハープの奏者でもある。のちに大地の賢者として覚醒。

⬅大地の神殿ではノックと二人三脚で進む

⬆親方の息子コモリのことを母親のように気にかけるメドリ

マコレ

> Introduction 解説

森の島に住むコログ族のひとり。島で年に1度行われる儀式では音楽を担当する。うっかり者で、なんでもないミスをしては仲間たちを心配させる。のちに風の賢者として覚醒。

⬆賢者として覚醒したマコレは、自分に課せられた使命を知る。

⬆マコレを連れて風の神殿へ力を合わせてゴールを目指せ

開発者が語るメドリ・マコレ

高野　メドリのキャラクターより、まずダンジョンの仕掛けがさきに決まっていたんです。リンクがほかのキャラクターを連れて中に入り、協力して仕掛けを解いていくというダンジョンですね。そのうちのひとりを「飛べる能力を持つキャラクターにしたい」という注文が、青沼からあったんです。ただし、同時に、「あまり飛べるようにはしてほしくない」とも(笑)。スイスイ飛ばれてはカンタンにクリアーされてしまうから、という理由なんですが、当然「せっかく連れてきたのに、飛べないとはなにごとだ!」というプレイヤーの声も予測できました。で、いろいろ悩んだ結果、半人前のリト族にするのがいちばんいいだろうと方針が固まりました。これはマコレも同じですね。

青沼　太り過ぎていて飛べないリト族、という設定もあったんです。いまのメドリにして正解だったけど(笑)。

春花　マコレが木の塊のような姿になったのは、最初は彼を水に浮かべて足場にするとか、高いところに立たせてフックショットの的にするとか(笑)。そういう案もあったからです。

青沼　それではあまりにかわいそうなので、種を蒔いて木を生やすことになりました。

ラルト

> Introduction 解説

ゾーラ族の賢者。大地の神殿で祈りを捧げていたが、ガノンドロフに命を奪われる。マスターソードに退魔の力を戻すため、メドリを賢者として覚醒させる。

⬆風のタクトを振るリンクの前に、ゾーラ族の賢者ラルトが現れる。

⬆音楽の力でメドリを賢者として目覚めさせる

フォド

> Introduction 解説

コキリ族の賢者で、ラルト同様ガノンドロフに命を奪われた。風の神殿でリンクたちが来るのを待っており、マコレを賢者として目覚めさせる。ちょっと生意気な性格。

開発者が語るラルト・フォド

青沼　「時のオカリナ」に登場したゾーラ族の進化した形がリト族で、コキリ族が森から離れてコログ族になった、という設定です。見た目はまるで違いますが、血は継承されています。
春花　デザインに関していえば、それぞれを似通わせようという意図は初めからありませんでした。リト族とゾーラ族の雰囲気が似ているのは、いまのような設定が早い時期から固まっていたので、デザイナーも多少は意識していたのかもしれませんね。

⬆ラルトと同様、新たな賢者の来訪を待ち続けていたフォド

⬆聖なる曲の演奏を終え、ならんで挨拶をするリンクとフォド

プロロ島の人々

Introduction 解説

リンクの生まれ故郷である南方の小島、プロロ島に暮らす住人たち。アリルの誘拐事件で島の平穏は乱されるが……。アプリとロースは夫婦で、ジョエル&ヂルは彼らの子供。チャツボは青ジイの孫で、祖父を心配しタウラ島からプロロ島に移り住んだ。

ヂル

⬆リンク12歳の誕生日。勇者の服を手渡すおばあちゃん

⬆ロ[illegible]ス[illegible]と[illegible]てはリンクも我が子のようなもの

開発者が語るプロロ島の人々

青沼　ヂルはかなり早い時期にできあがってたよね？
春花　担当したデザイナーが2、3人目に作ったキャラクターです。僕がなにもオーダーしていないのに、いきなり鼻水をたらした子供の絵が現れたんです（笑）。特徴である鼻水は、なめらかに動くようにプログラマーさんにお願いしました（笑）。
瀧澤　ものすごく手間がかかってるんですよね、この鼻水。遊びのネタとしては、ぜんぜん機能していないのに（笑）。
高野　ヂルの名前は、鼻汁のヂルからですね。弟の名前がさきに決まったので、兄貴をジョエルにしてみたら、「ジョエル&ヂル」って、なんだかカッコよく聞こえるなぁ、と本決まりになりました。また、村の子供っぽくない名前なので、そのギャップもおもしろいんですよね。

赤シャチ

青ジイ

> Introduction 解説

赤シャチの兄で、一軒家の2階に住む物知りじいさん。大きな頭には知識がぎっしりと詰まっており、リンクにさまざまなことを教えてくれる。部屋の壁の注意書きは必読。

> Introduction 解説

剣士への道を志半ばであきらめ、いまは漁師として兄の青ジイとともに暮らす老人。リンクに剣術のイロハを伝授し、勇者の剣を授けてくれる。

開発者が語る赤シャチ・青ジイ

高野　赤シャチも青ジイも、プレイヤーにゲームの基本を教えるためにいるキャラクターですね。ふたりが建物の1階と2階に住んでいるのには意味があって、上にいる青ジイが頭、つまり知識を、下にいる赤シャチが身体、つまりアクションを担当していることを表しています。

春花　初めて立体のモデルになった青ジイを見せてもらったときは、ただのハゲたおじいさんだったんですよ。それではインパクトに欠けるということで、僕がグラフィックツールを少しいじって頭の大きさを3倍くらいに膨らませてみたんです（笑）。担当したデザイナーは「いいんですか？」ってビックリしてましたけど（笑）。

滝澤　さらに登場人物の中でもこのふたりだけは正式な名称がなくて、ニックネームみたいなもので呼ばれています（笑）。

⬆旅立ちの日、赤シャチはリンクに勇者の剣をくれる。

⬆階下の弟に迷惑している青ジイ。仲はいいのかな？

タウラ島の人々

←雨の日以外はずっと踊り続けるトトゥ

開発者が語るトトゥ

青沼　みなさん、「まさかこの男が唄を教えてくれるほどの重要人物だとは思わなかった」と言いますね（笑）。というのも、当初彼にはもっと重要な役割を与える予定だったんですよ。たしかタクトは、彼からもらうって設定じゃなかったっけ？

春花　えっ？

青沼　違ったかな（笑）。少なくとも、踊りのパターンはいまより多く持っていて……。そうそう、リンクが教えた唄を記憶して、それに合わせて踊るキャラクターだった時期があります。トトゥ自身がいくら踊っても昼夜逆転しないのは、踊りの中に余計なひとフリが入っているから、という説もありますが、おもしろいけど不正解（笑）。

春花　トトゥはタクトを使ってないからが正解ですね（笑）。しかも彼は勇者でもなんでもないふつうの人なので（笑）。ちなみにトトゥのイメージは、プレスリーやマッチみたいなノリの人物というのが原型になっています。

青沼　注目してほしいのは、袖から垂れているフリンジです。これがまたキレイに動いているんですよ（笑）。プログラマーさんががんばってくれました。

←顔面紙芝居見たさに 何回もやっちゃう？

開発者が語るサルバトーレ

高野　タウラ島のサルバトーレと、めがね島のサルバトーレは同一人物です。めがね島へはイカダで移動しています。最初にタウラ島で会ったあと、めがね島にいる彼に話しかけると「あっ」って言うのですが、あれは「このあいだの子供がまた来た！」という意味なんです（笑）。名前は、元画家という設定で、ヒゲを生やしているから、イタリア系にしましょうということになりました。

青沼　このキャラクターは、宮本（茂氏）のお気に入りなんですよ。「あれは計算して作ったキャラクターなの？　だったらすごいね」って。「もちろん計算づくです！」と答えましたけど（笑）。

春花　首に下げてる手ぬぐいも計算づくですからね（笑）。

イワン　チン　ジャン　ロベルト

キラービー

ススナリ

ミセス マリー

開発者が語るタウラ島の人々

春花　タウラ島にいる、ある程度年をとった男性キャラクターのほとんどは、僕が描き溜めていたラクガキからの復活組です。たとえばキャンディー。ヒゲが生えてますけど、17歳です。

滝澤　春花はオッサンが得意ですから。

春花　（笑）。美形を描けと言われるのがいちばん難しいですね。

高野　僕はタウラ島にいる人たちの名前がツボですね（笑）。ミネンコとか、ガリクソンとか……。つけたのは高橋（創氏。14ページ参照）という人物なんですが、好きなように遊んでますよね。

チンクル兄弟 TINGLE BROTHERS

チンクル　アンクル　ナックル　デイビットJr.

> Introduction 解説

チンクル島に暮らす兄弟3人とアカの他人ひとり。長男のチンクルは妖精にあこがれる35歳（独身）で、趣味は地図の解読。タウラ島でとらわれの身になっている彼を助けると、チンクルシーバーでリンクの冒険に力を貸してくれたり、トライフォースのマップを解読してくれるようになる。アンクルとナックルは双子の弟。デイビットJr.は船で航行中にチンクル島に座礁し、そのまま島で暮らすようになった。

開発者が語るチンクル兄弟

高野　「ムジュラの仮面」を作っているとき、「風船を使うミニゲームみたいなものを作りたい」という話をしていたんです。そのときにこんなデザインのキャラクターができあがって、僕が口調などの設定を作ることになりました。容貌が特異だったので（笑）、中身も変わった人にしようと。そこで浮かんだイメージが、まくしたてるようにしゃべりまくる、オタクっぽい人。だけど世間ズレしていないぶん、心はすごくピュアなんです。そんな風変わりなキャラクターがなぜか好評で、今回の大抜擢に至るわけなんです。

青沼　今回はこんなに活躍させるつもりはなかったんですけどね（笑）。

高野　本当なら「ムジュラの仮面」に登場して終わり、のはずだったんですが、キャラクターがひとり歩きをはじめてしまいました（笑）。僕の中でも完結していたので、「風のタクト」ではアドバンスのチンクルシーバーを担当した鈴木くん（利明氏。14ページ参照）にすべてお任せしました。とくにこだわりもないし、「好きなようにしていいよ」とは言ったんですが……。おもしろいもので、このキャラクターに思い入れのある人は「チンクルはこんなしゃべりかたをしない！」など、それぞれのチンクル像ができあがっているようです（笑）。ところで、兄弟の中にデイビットJr.という、さらに異質な人物がいますが、彼はチンクルファミリーの中でのオチみたいな存在ですね（笑）。4人全員が兄弟だとつまらないので、ひとりをアカの他人にして、さらにまったく脈略のない名前をつけるのがいいかな、と（笑）。

➡料金はちょっと高めだけど、マップを解読してくれるスゴいヤツ

⬅チンクルは リンクを妖精さんと崇めている。弟からもこんな証言が

フーチン

ライチン

> Introduction 解説

風をあやつる神様で、ライチンの兄。リンクが竜の島で"風の唄"を修得するすると姿を現し、弟ライチンの話を聞かせてくれる。仙人のような口調でしゃべるのが特徴。

> Introduction 解説

竜巻をあやつる神様。竜の島にある自分の石碑が壊されたのにハラを立て、海のあちこちで大きな竜巻を発生させている。矢を当てておとなしくさせると、"疾風の唄"を教えてくれる。

開発者が語るフーチン・ライチン

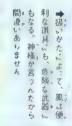
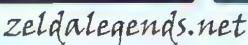
青沼　風神、雷神がモチーフです。『風のタクト』は風がテーマなので、天候を司る神様から名前を拝借しました。見た目がカエルっぽいのは……。

春花　開発当初の話になるんですが、『風のタクト』にも『時のオカリナ』のナビィのような案内役を作ろうという話があったんです。そこで僕がネコだとか、ドングリに顔がついたものだとか、いろいろ案を描いたのですが、その中に雲に乗ったカエルがいたんです。けっきょくナビィの案は立ち消えましたが、しばらくたってからフーチンとライチンという対のキャラクターが必要となったときに……。

青沼　僕がそのカエルの絵を覚えていたんですね。「そういえばカエルがいたなぁ。それを使おう」と。時間的に余裕があるころに描かれたラフスケッチというのは、なかなかいい案が多いんですよ。制作が本格的に始まると、だいたい忘れてしまうんですけどね(笑)。

春花　少しでも時間があれば、一風変わった顔のキャラクターをたくさん描いて、ストックしておくという感じです。その時点では、役割もなにも決まっていないんですけどね(笑)。

➡扱いかたによって、風は便利な道具にも、危険な武器にもなる。神様が言うんだから間違いありません

⬅巨大な竜巻とともに現れるライチン。巻きこまれたら最後、広い大海原のどこかへ飛ばされてしまう

> Introduction 解説

いくつもある妖精島や、プロロ島などに身を潜めている。広い海には7人の大妖精がいて、その姿を拝むことができれば、リンクの持てるルピーやバクダンの数を増やすなどして、冒険をサポートしてくれる。

大妖精

> Introduction 解説

身なりは子供だが妖精界の女王。リンクの持つ弓矢に氷と炎の力を与えてくれる。親子島の大きいほうの島におり、"疾風の唄"を使って上空から移動しなければ会うことができない。

妖精の女王

開発者が語る大妖精・妖精の女王

青沼　春花

春花　『時のオカリナ』では、とても濃いキャラクターの大妖精を作ってしまったので、『風のタクト』の当初は、「今回はいったいどうしたらいいんだ？」と悩んでいました（笑）。まず考えたのは、オバケや宇宙人のような、ヒトに近い姿をしているけど、違和感のある形にするということです。腕が4本あるだとか、肌の色が生き物らしくないというあたりに、その案が残っています。さらに、今回の『風のタクト』は、過去のシリーズに比べてグラフィックが大きく変化したので、前回のようなゴテゴテしたデザインは合わないと思い、できるだけ簡素なデザインを心がけたんです。いっぽう、妖精の女王は、あえて完全なヒト型にしました。子供のサイズにしたのは、少年マンガに出てくる敵のボスと同じ考えかたですね。「いちばん強くて偉いヤツが、いちばん大きいとは限らない」というヤツです（笑）。その発想を頼りにデザインしました。

青沼　『時のオカリナ』では3体、『ムジュラの仮面』では5体、『風のタクト』では7体と、大妖精の数が増えているのはたまたまです（笑）。『風のタクト』に関して言えば、いくつもの島々をめぐる物語なので、なるべく妖精のいる場所を分散させようとしたら、いつの間にか数が増えていた、というだけの話です（笑）。

➡泉から現れ、リンクに不思議な力を与えてくれる大妖精。ひとり見つけるたびに冒険がグンと楽になる。

⬅閉ざされた場所にいながら、この世界になにが起こりつつあるか理解しているらしい。彼女の正体は？

> Introduction 解説

大きな荷物を背負い、めずらしいお宝を求めて世界を渡り歩く、さすらいの露天商。親子島、魚の島、バクダン島の3ヵ所で会うことができ、品物を渡すと自分の商品と交換してくれる。本来はある山の出身らしいが……。

露天商

開発者が語る露天商・コログ族

春花　露天商そのものは、もともと入れる予定がなかったキャラクターです。制作も佳境に入って、露天商を出そうという企画が立ち上がったときに、ゾーラもコキリも出ているのに、「なぜゴロンがいない？」という話になって決定しました。コログ族もたくさんいますが、すべてオークだとか、ラミンなど原木の名前がもとになっています。

> Introduction 解説

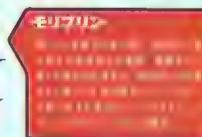
森の島でデクの樹とともに暮らす小さな種族。年に一度の儀式を終えたあとは、デクの樹の実を植えるため、世界各地の島へ飛んでいく。ニヤトは島でクスリ屋を営んでおり、ボコババのタネを渡すと"青いクスリ"を作ってくれる。

コログ族

開発者が語るクパリ・サルベージ隊

春花　リト族の中でも、クパリはちょっとしたファンサービスですね。これはリト族が郵便物を配る仕事をしているので、ここに「時のオカリナ」や「ムジュラの仮面」に出ていたポストマンを紛れこませたらおもしろいんじゃないかなと、ゲームが完成間近になってから入れました(笑)。サルベージ隊は……よーく細部を見てください。ランニングを着ていた日焼けのあとがあるんです。そのためだけに、肌は単色でいいところを2色に塗り直しました(笑)。

青沼　こういう脇役のキャラクターたちって、一度だけ重要なヒントを聞き出せたら、そのあとは2度と話しかけないことが多いですよね。それをクパリやサルベージ隊のように特徴をつけて、クセのあるキャラクターにしてみると、プレイヤーが「もう一度話しかけてみようかな」と思ってくれるかもしれないわけです。そうした細かいアイデアは僕が指示を出すのではなく、スタッフがいつの間にか進めていてくれるんですよ。とても助かりますし、「ゼルダ」ってそういうスタッフアイデアによって支えられているゲームなんだなということが「風のタクト」でも改めてよくわかりました。

モンスター モンスター

開発者が語るモリブリン

青沼　開発当初は、リンクとモリブリンの2体しかフィールドにいなかったんですよ。この2体で細かい問題点を煮詰めていくうちに、ほかのキャラクターがどんどん増えていき、しだいに「風のタクト」の世界が完成していったわけです。敵が落とした武器を拾って使えるようになったのも、「モリブリンが持っているこの武器をリンクも使えたらいいよね」という話から始まり、ほかの敵にも応用しました。
滝澤　そんな理由から、モリブリンが敵の中でも動作のパターンをもっとも豊富に持っています。ボス敵と比べてもダンゼン多いんですよ。

➡魔獣島にて。剣を落としたリンクはタルをかぶって身を隠しながら進むも、モリブリンは意外とカンがいいので油断できない

開発初期のスケッチ。なんとなく現在のカタチになりつつあるリンクと、脚のシルエットが特徴的なモリブリンの組み合わせだ。雲や風の流れる様子すら絵から感じ取れる。絵柄もさることながら、絵が描かれた任天堂便箋も興味深い。

開発者が語るチュチュ

滝澤 「神々のトライフォース」にいたゼリー状の敵、バズブロブ。あの敵の動きがおもしろく、斬ったときの跳ね返る感覚が気持ちよくて好きなんです。斬りつけたときにビリビリ痺れたのにも、当時とても驚いて。あの感覚を「風のタクト」のプレイヤーにも味わってもらいたくて、「風のタクト」にも電気タイプのチュチュを作りました。チュチュそのものが初めて登場したのは「ムジュラの仮面」ですね。

チュチュ

←テクの樹さまに寄生する無数のチュチュ 体当たりで下に落とせー

カーゴロック

→空中からリンクをねらうカーゴロック 近づくのを待って攻撃だ

グヨーグ

←グヨーグのいる海域を通るときは要注意。このように囲まれたらタイヘンー

モンスター

開発者が語るボコブリン

春花　ボコブリンの"ボコ"は、ボコの棒を持っているため、名前にもついています。ボコの棒そのものは、叩くときの音に由来します。ボコッ、ボコッと音がしますよね。それとですね（笑）、青沼と滝澤の出身地である長野の方言で、子供や赤ん坊のことを"ボコ"って言うらしいんですよ。だから子供のゴブリンでボコブリン、それでもいいのかなと思ってつけました（笑）。

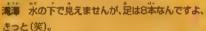
滝澤　『時のオカリナ』などで使っていた"デク"にしようという案もあったんですが、ボコブリンがデクブリンになってしまうのは語呂が悪いですよね（笑）。

ダイオクタ

フロアマスター

開発者が語るダイオクタ･フロアマスター

青沼　ダイオクタの"オクタ"はオクトパス（タコ）のオクタ。8という意味ですが、タコというよりイカですよね。それを海外の人からも言われます（笑）。「どう見てもイカなんですけど」って。

滝澤　水の下で見えませんが、足は8本なんですよ、きっと（笑）。

青沼　シリーズの常連モンスターであるフロアーマスターがプレイヤーに対して優しくなった、というのは「時のオカリナ」などの反省点を活かしています。あのフロアマスターは凶悪でしたからねえ（笑）。それまでのシリーズで2Dだからバランスがよかったものを、そのままの仕様で3Dにしちゃいけないんだ、と勉強になりました。

ウィズローブ

ガモース

モンスター

開発者が語るゴーマ

滝澤　ゴーマは最初に戦うことになるボスです。制作したのもいちばん初めでした。バトルでは、天井にいるヴァルーのシッポにカギつめロープを引っかけて天井をゴーマめがけて落とすんですが、「これにプレイヤーは気がついてくれるかな？」と、かなり悩みましたね。

青沼　あの倒しかたは、よくよく考えるとおもしろいんですよね。落ちてきた天井をゴーマは自分でまたハメ直すんですから（笑）。そんなことしなきゃ倒されずに済むのに（笑）。

開発者が語るジークロック
青沼　ボス戦の中では、ジークロックのステージを作るのがいちばんタイヘンでしたね。飛ぶ相手と戦いながら塔を上り、頂上でさらに戦う必要がある。しかも途中にはたくさんのデモムービーが挿入されているので、バトルフィールドの大きさや、カメラの動きなど、いまの形に落ち着くまで試行錯誤の連続でした。その甲斐あっていいデキかな、と思います。
ジークロック
ファントム ガノン

風まかせ

大海原の旅

～『ゼルダの伝説 風のタクト』の歩きかた～

水平線に沈む夕日や夜空に浮かぶ満天の星など、自然溢れる世界も『風のタクト』の魅力のひとつ。風の吹くまま、優雅に島巡りをしてみてはいかが？

あなたの旅のお供 “大海原の旅”の見かた

“大海原の旅”では、49の島々を、8つのエリアに大きく分類。疾風の唄で飛べる島を中心に、そこから行きやすい最寄りの島々をひとつのエリアとして、見どころを紹介しているぞ。物語をただ進めるだけでは気づかない、島の意外な一面や秘密の場所など盛りだくさん。実りある旅のお供に、ぜひ！

【8つのエリア】

プロロ島近海

静かな漁村プロロ島がある西南の海域には、大地の島やひし形段の島など自然溢れる島々が点在。時が経つのを忘れてのんびり過ごしてみたい場所だ。

プロロ島

プロロ島は、ふたつの島が寄り添うようにたたずむ南の島だ。ふたつの島は橋で繋がれ、ひとつの島を形成している。島に吹く穏やかな風と同じように住人たちは優しく暖かく、まさに南の楽園と呼ぶにふさわしい。喧騒から逃れ、島に流れる悠久の時に触れてみては？

←禁断の森へと続く吊り橋のたもとから、海をのぞき込んでみよう。目のくらむような高さだぞ。

↑島の高台へと続く、視界が悪く細い山道。ここを抜けると、冒険者を旅へと誘う雄大な海が視界に飛び込んでくるぞ。

大海原の片隅で心安らぐ日々を

展望豊かな見張り台。カモメもよく遊びに来るので、万能エサなどを持っていくと楽しめる。

目の前に広がる大海原一の広さを誇る砂浜。島の人たちが眠りについた後に、ひとりで波の音を聴くのもいいだろう。

霧がうっすらと立ち込める高台の森には、金運アップのご利益があると言われる妖精の話が伝えられている泉の跡がある。

島で暮らす人々の生活はのどかそのもの。夜になると外を歩いている人は誰もいなくなる。そんな彼らの生活はつつましく、見ているだけでも心が安らぐはずだ。

プロロ島の最寄りの島

魔獣の迷宮で 100人組み手！

魔獣の迷宮は、高台にあるブサイク岩から入れる大海原一の腕試しスポット。トライフォースが隠された場所としても有名だが、奥深くにもうひとつの宝箱が眠ることは意外に知られていないようだ。

←↑30階にある秘密の入り口から、最深部に向かおう。宝箱の中身は開けてからのお楽しみだ。

赤シャチの道場で 剣術体験入門

漁師の赤シャチさんは、かつて剣士を目指したこともあるほどの剣の腕前。そんな彼から、剣術のイロハを無料で学べるぞ。ただし礼儀にはうるさいので、失礼のないように

島のイチバンの家庭料理 おばあちゃんの特製スープ

プロロ島の知る人ぞ知る名物料理と言えば、やっぱりおばあちゃんの元気スープ。お孫さんも大好物とのこと。スープを飲むと、体力と魔法力が全回復するほど栄養満点！　量も多めで、1回では飲み切ることができないほどだ。ひとり1度にひとビンまでの限定品だぞ

プロロ島の稀少動物 巨大な黒ブタの秘密!?

プロロ島でしか発見されていない巨大な黒い野ブタ。このブタは、黒い土を掘ったり海を泳いだりと、その行動も特異。臆病な性格だが怒ると一転、凶暴になり襲ってくるぞ。いまは1頭だけアブリさんの家で飼われている。じつは食用としてもかなりイケるらしい

大地の島

大地の島はカモメのプライベートビーチ

かつて大地の神殿への入り口があったとされる大地の島は、いまは立ち寄る人もほとんどいないカモメたちの天国。誰にもジャマされず自由に空を飛ぶ無数のカモメに紛れて、ハネを伸ばしてみてはいかが？

⬆落とし物!? 砂浜にはルピーが埋まっているぞ

⬅一度はカモメを操って空からの眺めを堪能しよう

⬆大地の神殿を開放したあとに、神殿の最深部を訪ねてみよう。メドリの軽快なハープの演奏が聴けるぞ

ひし形段の島

地下で恐怖体験！

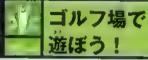
2連の滝が情緒豊かで美しいひし形段の島には、心霊スポットというもうひとつの顔がある。じつは島の地下は、打ち捨てられた船が静かに横たわる船の墓場なのだ。耳を澄ませば、いまにも霊たちの囁きが聞こえてきそう

⬆島の四方が断崖に囲まれたひし形段の島へは、フックショットを使えばカンタンに上陸できるのだ。

ちょっと怖い!?

⬅人の気配がしない船の墓場。フロアマスターが冒険者を驚かそうと待ち構えているぞ。

てい鉄形の島

ゴルフ場で遊ぼう！

大海原の西南のはずれにあるてい鉄形の島のゴルフ場は、ちょっとユニークなプレイスポット。大きな木の実のボールをクラブで打つのではなく、投げたりデクの葉で煽いだりしてプレイを楽しむのだ。体験できるコースの数は、緩やかな上りの斜面が特徴的な3ホール。年中無休の24時間営業で、ボールも無制限。だから気が済むまで何度でも遊ぶことができるぞ。もちろん初心者だって大歓迎！ ギャラリーのシーハットが気になる人は、あらかじめブーメランで黙らせておくといいかも。

⬆コースを逆から回って見るのもなかなか新鮮。おもしろいぞ。

トコトン遊ぼう

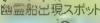
恐怖!! 夜の海にさ迷う幽霊船

COLUMN

月夜の晩には、魂を乗せた幽霊船がどこからともなく現れるスポットが大海原にはいくつもあるという。この船の出現する位置は、そのときの月の形と関係がある。怖がりの人は、夜の航海は漆黒の空に浮かぶ月を見ながら行き先を決めたほうがいいだろう

幽霊船出現スポット

※記号は月のカタチを表す

⬅幽霊船は、一度中に入って宝箱を取ってしまうと、もう現れない。チャンスは一度限り。味わい尽くそう。

さめ島

気軽に腕試し

名前のとおりのカタチをしたさめ島は、潮の満ち引きで島がふたつに分かれる神秘的な島。地下には数種類のモンスターと一度に戦えるスポットがあるのだ！

お手軽!?

五の目島

ノゾキ名所!?

五の目島は、絶好の望遠ポイント。360度素晴らしい見晴らしだが、ここは南東に見えるやぐらを覗いてみよう。見張りのボコブリンの暇そうな姿が見られるはずだ

暇なのね

魔獣島近海

重苦しい雰囲気を漂わせる魔獣島と、森に囲まれた妖精の女王が棲む泉がある親子島。相反する雰囲気を楽しもう

魔獣島

魔獣島はガノンドロフの地上の拠点。さまざまなモンスターたちが守りを固める危険な場所なのだ。つねに薄暗い闇に包まれているが、アリルを救出したあとはモンスターたちもほとんどいなくなる。そのときは昼にも訪れることができるようになるので、1度は明るいうちに行ってみよう。

⬅ボコブリンなどのモンスターがいなくなった魔獣島は、人気がなくとても静か。いろんな場所を探検してみよう

軍事要塞ガノン城でボスを相手に腕試し!?

魔獣島から行くことができるガノン城は、ハイラル王国時代にできた円柱型の軍事要塞。ゴーマやモルドゲイラなど、過去に戦ったことのある4体のボスと何度も手合わせができる究極の腕試しスポットだ。強敵相手に自分の実力を計れるぞ

親子島

究極の癒しスポット

疾風の唄で行ける親島の島内には、妖精の女王が棲んでいる。時が止まったこの不思議な空間は、昼でも太陽の光が届かないほど薄暗く、癒しの効果バツグン。またこの泉は、数ある妖精の泉の中でも、もっともアクセスが簡単だぞ。ただし、島の外に浮かぶ子島に向かうときは、チンクル島のワープポイントを利用する必要がある。

妖精を手に入れる

⬆島の外には露天商もいる。彼の店を利用したいならタウラ島かチンクル島から。

星島

眺めてみよう

星島の岬には、それぞれ巨大な岩が置かれている。この島に着いたら、まずはCスティックでカメラをいちばん遠くに引いてみよう。星の形をしている島の全景がハッキリと見ることができるぞ。

四の目島

神秘的なひと夜

四の目島には、海賊のお宝がたくさん沈んでいる。島を守る砲台やセンカンを倒したら、サルベージをじっくり楽しんでみるのもいいかも。また、夜になると宝箱が放つ光の輪がとても神秘的だぞ

タウラ島近海

大海原の北に位置するこの海域には、にぎやかな人たちの活気で溢れる島が多いのが特徴。島めぐりはもちろん、いろんな人とも触れ合いたい。

見晴らしがいいのもタウラ島の特徴。島のいたるところに展望スポットがある。場所によって表情を変える風景を眺めては?

タウラ島

タウラ島は、中央にそびえ立つ観覧車が目印の島。商店が軒を並べる大海原イチの活気を誇る島でもある。日中は露天商の呼び声や道行く人々の会話など、島の活気に存分に触れられるだろう。また、夜になると秘密のオークションやバーなどが現れ、違った顔を見せる。いろいろな表情を持った島なのだ。

高名な写し絵師のゲンゾーさん。写し絵の道を究めたいなら、彼のところへ体験入門するのがいちばんいい。

港には毎日のように船乗りたちがたくさん集まっている。その日の風向きによって、彼らの話す内容は変わっていく。船乗りならではの心配りといえるだろう。航海時には見習いたい。

タウラ島ならではの楽しみ ショッピング三昧

タウラ島に来たらやっぱりショッピングは欠かせないところ。アーティスティックなご主人のいる天然のチュチュを使ったクスリ屋や、大海原で唯一といわれるバクダン屋など、長旅を考えるなら必要なモノを売る店がいっぱい。手持ちのルピーに余裕があるときは、各地の名産を扱う露店にも立ち寄ってみたい。色とりどりのアイテムに囲まれて幸せな気分になれるだろう。

➡クスリ屋のバンダム氏がクスリをひらめく瞬間は必見だ

島のシンボル 風力観覧車

風の力で動くタウラ島名物の観覧車。これに乗りながら眺める海岸線や家の明かり、青い海などの風景は格別。また、観覧車がいちばん高いところに来たらデクの葉を使って空を飛び、島上空を遊覧飛行するのもオススメの楽しみかただ。

➡アクセスはサルバトーレ氏の店を抜けたところから。

味わい深い 戦艦ゲーム

サルバトーレ氏が経営する戦艦ゲーム屋は、かつて一大ブームを巻き起こしたプレイスポット。1回10ルピーで遊べるぞ。

⬆お馴染みのポートは、画家志望だった氏の手作りだとか。

人々の活気あふれる島、タウラ

子供から老人までいろいろな人が暮らすタウラ島は人口がいちばん多い島だぞ。

多くの人と触れあえる街

夜になっても閉まらない店や深夜営業のバーなど、夜のタウラも活気がいっぱいだ。ときには木陰にひっそりたたずむ不審な人物も。あとをつけてみる？

タウラ島の最寄りの島

島の写し絵ギャラリーで芸術を満喫しよう

写し絵師ゲンゾー氏の家の2階は、入館無料の写し絵ギャラリー。世界各地の風景を撮った写し絵が飾られているぞ。ゲンゾー氏の作品解説は必聴！ 若いころの思い出話を混ぜながら話してくれるぞ。

↑冒険に役立つ意外な話をしてくれることもあるとか。

遠く離れていても見える灯台の火に導かれて

タウラ島の名物でもある灯台。ここから放たれる明かりは晴れた日の夜ならば、なんと竜の島からも肉眼で確認することができる。また、タウラ島の海から見上げる灯台の灯りはとてもロマンティックだ。

↑灯台の灯りは夜の航海のとき目印になるぞ。

教師生活20年いろいろ教えてます

タウラ島は、大海原で唯一学校がある島。この学校で教鞭を取るのが教師歴20年のミセスマリーだ。創造性溢れる生徒を育てるのが彼女の目標で、その教えを受けた生徒は島にたくさんいる。カメオやリンダも教え子なのだ。

➡教室にはメドリっぽい絵も。彼女もここで学んだ？

オークションに我を忘れて熱中!!

タウラ島一の金持ちの家で毎晩開かれているオークションには、島中からいろんな人々が参加している模様。日ごろは穏やかな島民たちも、このときだけは別の顔。落札したときの喜ぶ姿や、落札されたときの悔しがるセリフは人それぞれ。一見の価値ありだ。

ド肝を抜け！

↑オークションの参加者は、毎晩入れ変わる。

ボランティアに参加してみよう

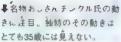
島でいちばんのノームが台座に風車や花などを飾り、島の景観をよくするボランティア活動。その熱気は、島民の中に有志のボランティア協会ができるほどの盛況ぶり。旅の途中に立ち寄って、ボランティアにひと役買ってみるのもいいかも？

⬅さっそく島の門にアイテムを飾りつけ。島の人に感謝されるかな？

チンクル島

ピュアな心のおじさん大集合!?

チンクル島の目印は、天高く伸びる回転式のやぐら。独特の構造をしているため、遠くからでもひと目でわかるはず。ぜひ一度は望遠鏡ですみずみまでその形を鑑賞してみよう。やぐらのモチーフにもなっているチンクル島の所有者は、緑色の全身タイツを着たチンクルさん(35歳)。マップ解読を副業にしつつ、妖精さんを捜し続けるピュアな心の持ち主だぞ。

⬇名物おじさんチンクル氏の動きに注目。独特のその動きはとても35歳には見えない。

⬆チンクル島にある台座は、チンクル氏の実弟アンクル氏の作品。チンクル像を置くためのモノだとか。

風の島

強風の体験ツアー

タウラ島の北に浮かぶ風の島は、その名のとおり、いつでも強風が吹きつける島だ。風の勢いはすさまじく、専用の装備なしでは前を向いて歩けないほど。ヘビィブーツを手に入れたら、ぜひともゆっくり訪れてみよう。一度体験してみる価値あり、だ。また、名所である風の神殿へは、この風の島から行くことができるぞ。

➡表の銅像を壊すまで強風が体験できる

⬅風の神殿の奥に行くと、バイオリンの名手マコレの演奏が聴ける。

北の妖精島

金運が上昇!?

数ある妖精島のうち、もっとも北にあるのが北の妖精島。入り口が開いたままなのでいつでも入れる開放的なスポットだ。この島の妖精の泉を訪れた人は金運がアップするとのウワサ。真っさきに訪れたい場所のひとつだ。

北の三角島

名物のタツマキ

北の三角島は、近寄る船を遠くへと飛ばすイタズラ好きのタツマキが発生するため、船乗りに恐れられている。近づくときには、タツマキと対決する覚悟が必要だぞ。また、親子島とさめ島でも同じタツマキの目撃情報が!

月島

その神秘的な形

三日月の形をした岩礁からなる月島は、宝箱以外何もない荒涼とした島。ところが、島のまわりには冒険者が近づくと隠れてしまう不思議なツボがあるとのウワサ。船で近づいたなら、あたりをじっくり見てみよう。

➡ここがウワサのツボの出現スポットらしい。

めがね島

リアル的当てゲーム

タウラ島でプレイできる戦艦当てゲームのフランチャイズ店。経営は同じ人物だが本店とは違い、戦艦に見立てたタルを実弾で沈めるという爽快感と迫力が売り。その分プレイ料金も若干高く、子供1回50ルピーだ。

➡迫力、いや、中くらいの迫力を楽しもう

足形島

チュチュがいっぱい

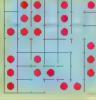
足形島は、島の中央にあるドームが目印。赤チュチュと緑チュチュの生息地として知る人ぞ知る島なのだ。チュチュの巣の入り口であるドームの中は、青い壁の影響か、光の加減である種独特の雰囲気が醸し出されているスポットだ。

⬅奇妙な形のドームは遠くからもひと目でわかる。

青チュチュは稀少です

青チュチュは、青いゼリーが取れる唯一のモンスター。青いクスリを作るのに欠かせない敵なのだ。この青チュチュはほかのチュチュに比べて個体数が少なく、1度ゼリーを入手した青チュチュからは、2度とゼリーが採取できないのだ。

見かけたら必ず倒そう

青チュチュ出現スポット

竜の島近海

竜の山や火山島、高台の島、そして飛行やぐらのバードマンコンテストなど、空を見上げる機会が多いのがこのエリアの最大の特徴だ。

竜の島

竜の島は、島の名前の由来でもあるヴァルーさまと、郵便事業を営むリト族が有名。風の神様を祀る風の社やバクレツの実など、名所や名産も数多くあるが、中でも竜の山の頂上から見る空が格別！　とくに夜は星が地上で見るよりも輝きを増しているぞ。

➡地上で見る夜空と空の色がまったく違っているぞ。

ポストマンの仕分けに挑戦

毎日届く郵便物を仕分けして配達しているリト族のポストマンたち。なんとここではそんな彼らたちの手伝いをすることができるぞ。

➡仕分けの記録を出した冒険者には、ステキなご褒美もあるとのウワサだぞ。

リト族のお悩み相談

空を自由に飛べるリト族も、息子や恋人のことで悩んでいる人など、ほかの種族と変わらぬ悩みがあるようだ。彼らの相談に乗ってあげよう

⬅大人たちには誠意を、ひきこもりがちの子供には冒険者らしく勇気を見せよう

飛行やぐら

バードマンコンテスト開催！

竜の島の東に建てられている飛行やぐらでは、どこまで遠くに飛べるかを競うバードマンコンテストを開催中！　飛ぶための道具と魔法力さえあれば、誰でも参加オーケーだ。参加料はたったの10ルピー。超えろ250メートル！　目指せ300メートル！

⬅チンクルシーバーを使って空中浮遊のズルすることもできちゃう。

北西の風を捕らえるのだ

高台の島　絶景かな！

高台の島では、フックショットを使えばいちばん高いところまで行ける。この場所から北東を眺めると、島影も何もない一直線に伸びた水平線と無限に広がる空が見えるのだ。絶景かな

七星島　満月の夜の奇跡

北斗七星の形をした七星島には、満月の夜だけ現れる光の輪がある。その神秘的な光の輪の側で、波に揺られながら北斗七星を眺める…。そんな夜の過ごしかたもいいかも。

火山島　噴煙止まぬ活火山が見どころ

竜の島の南には、溶岩が雲にまで届くほど活発な噴煙活動をくり返している火山島がある。絶え間なく流れ出す溶岩と、溶岩が発する熱のために起きた水蒸気が独特な景観を作り上げているぞ。近づくにはそれなりの装備品が必要だ。

⬆活動が激しいうちは、近づくと命の保証がないほど危険。

噴火が収まると静かな山に変わる

三連星島　カモメ飛行

オリオン座の形をした三連星島には、カモメの巣がある。カモメになって空からその形を見てみるのもいいぞ。七星島と同じように、この島付近にも満月の夜にだけ現れる光の輪があるぞ。

森の島近海

さまざまな植物が生い茂る森の島や、とび岩島の地下にある湧など、緑豊かな環境が訪れる冒険者の疲れを癒してくれるはず

森の島

海中から伸びた大木がそのまま島になったような森の島は、森の精霊デクの樹さまによって守られてた緑の楽園。森の島で手に入る清らかな湧き水や、神秘的な光を放つホタルなど、ほかの島の物にはない自然が生み出した神秘的な力を秘めている。

➡木々が生い茂った森の島内部は、昼でも薄暗く、そして静かた

森のクスリ屋さん

ボコババのタネから作った青いクスリがよく効くと評判のお店。ボコババのタネを4つ持っていくとタダで作ってくれるぞ

フィギュアの殿堂へようこそ

森の島の海域にポツンと浮かんだ小島に会員限定のギャラリー"ニテン堂"がある。写し絵に収めた人物のフィギュアを作ってくれるぞ。

船レース場

ルピー稼ぎにどう?

森の島の南にある船レース場は、一攫千金を狙うオトコたちで賑わうスポット。ここでは、制限時間内にどれだけ多くのルピーをゲットしてゴールできるかを競うレースが開催されているのだ。ひと口30ルピーで誰でも気軽に出場できるぞ

⬆速さではなくルピーの獲得金額が重要 制限時間内ならルピーが取り放題なのだ。

バクダン島

露天商発見!

バクダンの形そっくりなバクダン島では、旅の露天商が行商をしている。大海原で露天商から買い物ができるスポットは、この島と親子島と魚の島の3ヵ所にあるぞ。

露天商の服と帽子とバックは三者三様

⬅彼らとの物々交換は1日3回まで。昼夜の唄を活用して連続で交換する手も。

とび岩の島

幻想的な地下通路

とび岩の島の岩と岩をつなぐ地下通路には池があり、天井からホタルが雪のように降ってくる。幻想的な場所なのだ。

高鳥岩の島

気分は野鳥の会

高鳥岩の島は、カーゴロックの巣でいっぱい。南にある小島から望遠鏡を使ってバードウォッチングとしゃれ込もう。

五星島

最果て

カシオペア座と同じ形をした五星島は、東南に位置する最果ての島。岩肌だけが突出した島には上陸さえできない。それは人々に忘れられた海域のようだ。

誰もいない静かな海がここにある

⬅荒涼としたこの海域には幽霊船も出るという。

南の妖精島近海

南の妖精島を初め、カクカク島など小さな島々が点在するこのエリアは、大海原でもいちばん海の広さを満喫できるエリアなのだ。

南の妖精島

大海原に点在する妖精島は、妖精の泉が湧く癒しのスポット。中でも南の妖精島は、疾風の唄で行けるため、親子島とならんでアクセス抜群。そんな島の南東にはオバケやぐらの姿も。3つあるはずのやぐらが、南の妖精島からだとふたつしか見えないぞ。

これが海上に浮かぶオバケやぐら

南の三角島

美しく光る女神像

島の台座に置かれた女神像を見にいくなら断然夜がオススメ。ネールの神珠の光によってライトアップされた女神像の美しさに魅了されるぞ。

➡土人形の素朴な味わいもいいけど、やっぱり女神像だね。

二の目島

捕らわれの妖精

静かな海が一転して……

二の目島は、かつては妖精の島だったといわれている。しかし、いまはその面影もなく、その場所には化け物ダイオクタが出現し、船乗りたちを困らせている。退治すれば何かが変わるかも。

氷山島

厚い氷に閉ざされた島

氷山島は竜の頭の形をした奇岩が目印で、年間を通じて厚い氷に閉ざされているぞ。また、大海原で唯一雪が降る場所としても知られている。この島のオススメは、氷でできた天然の滑り台。炎の矢が手に入ったら、雪を見ながら軽くひと滑りするのもいいかもね。

雪をゆっくり眺めるのもいい

⬅⬇雪や氷に覆われた雰囲気は、ほかの島とは一線を画す。

巨大なイカの化け物ダイオクタ

カモメの群れが集まるところでよく目撃されるダイオクタは、飲み込んだ船などを遠くに飛ばしてしまう海上一の暴れん坊だ。現在ダイオクタの姿が確認された海域は大海原に6ヵ所。また、現れた海域によって、弱点である目の数が4個から12個とまちまちであるという興味深い報告も寄せられている。戦いのさなかに余裕あれば数えてみるといいだろう。

ダイオクタ出現スポット

※数字は目の数

⬆飲み込まれても、致命傷にはならないとか。飲み込まれてみる？

巨顔石島

岩の下で腕試し

島の中央にある石の下にはモンスターたちが住み着いた部屋がある。それぞれの部屋では、決まったモンスターと出くわすことになるぞ。敵ごとの戦いかたを極めるには、絶好の場所なのだ。

➡アモスやボコブリンなど5種類の敵が待機している

カクカク島

奇妙な形は誰のせい？

ユニークな形のカクカク島は、複数のブロックでできた人工の島という説がある。ブロックの中には動くものもあり、正しく動かすと足場が完成。島の頂上へと上れるようになるぞ。

➡頂上から空を飛んでみるのも気持ちいいかもね

神の塔近海

神の塔やダレの島の別荘など、このエリアには独特な形をした建物が多い。それらの建物の細部にまでに注目しながら回ってみては？

東の三角島

サルベージ隊って？

東の三角島は、伝説のお宝を捜しているサルベージ隊に会える場所のひとつ。最初はやさしくサルベージのコツを教えてくれるが、2回目以降はジャマ者扱いされるとか。そんな彼らのサルベージの腕前は……。望遠鏡で覗いてみよう

➡4人の息のあったアクションは見ていて楽しいぞ。

神の塔

神の塔は、かつてこの地上に栄えたという古代文明の遺産。天まで届かんばかりの高さは見る者を圧倒する。最上階の壁には、当時の最先端技術で作られたカラクリ、ゴードンが飾られているぞ。壁と同化したその威容は一見の価値あり。写し絵に収めてぜひ手元に置いておきたいものだ。

⬅ゴードンは一度倒したあとでも写し絵に撮ることができるのボスだ

旧跡 ハイラル城

神の塔からアクセスできるもうひとつの遺跡がハイラル城だ。王国の象徴として建てられたその城は、いまなお厳粛な空気が漂う神聖な場所。地下にあるステンドグラスは必見だ。

六の目島

最高の見晴らし

大海原のほぼ中央に位置する六の目島は、四方の島々が望める見晴らしのいい島だ。晴れた日なら、神の塔はもちろん、タウラ島や竜の島、チンクル島まで肉眼で確認できるぞ

⬅望遠鏡で遠くを眺めよう

ダレの島

別荘でのんびり生活

神の塔の南に位置する小さな島は個人の所有地。島にはプールと秘密の地下室つきの超豪華な別荘が建っているのだ。海を見ながら入るプールや、フックショットで登れる滝の上から観る風景など、ちょっとしたリゾート気分を味わうにはうってつけの場所だぞ。何とかして別荘の所有権を手に入れたい。

⬆紳士のたしなみ、パズルゲームでヒマを潰すのもまた優雅

⬅別荘の中は高級品でいっぱい。割れたときの音が独特な、いいクタニのツボも飾ってある。

東の妖精島

安全祈願

➡大妖精は癒し以外にも大活躍

この島にある妖精の泉のご利益は、南の妖精島と同じく旅行運アップ。持ち物の数が増え、冒険がずっとスムーズに進むだろう。一度は訪れておきたい島だ。

トゲの妖精島

度胸試しで飛び移り

島の北西に仲よく並んで立つふたつのやぐら。ひとつには昇るためのハシゴがない。そのやぐらに行くには、もうひとつのやぐらから風に乗って、飛び移る必要があるのだ。

⬅飛ぶならもちろんデクの葉を。

魚の島近海

魚の島をはじめ針岩の島の船の墓場など、人の気配がほとんどないこのエリア。ひとりになりたい人にオススメだ。

魚の島

かつて水の精霊ジャブーが住んでいた魚の島一帯は、魚の楽園と称されるほどの豊かな海。しかしいまはその面影もなく、広がるのは荒涼とした光景のみ……。

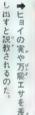
←折れた大木や破壊された家、岩肌の大きな亀裂など、往時の面影を忍ばせるいろいろな発見があるぞ。

魚の島の露天商が捜し続けているモノ

魚の島で、ひとり寂しく商売を営む旅の露天商がいる。ほかの露天商と様子が異なり、彼には何か捜し続けている物があるらしいのだが……。

石渡り島

テリーショップ

東西に伸びた岩礁が印象的な石渡り島。ここで営業しているテリーショップはレアな品物を扱うので有名なお店だ。アイテムの買い取りをしていないのは意外に知られてないぞ。

➡ヒョイの実や万能エサを差し出すと説教されるのだ。

針岩の島

まさかの心霊スポット!?

針岩の島は、針のような岩が海に突き刺さっているのが目印。カモメが飛び交う鳥たちの地上の楽園という顔と、沈没した船が地下に朽ちるまま横たわる船の墓場という、相反するふたつの顔がある

←真下から針の岩を見上げてみるのもいい眺め

➡墓場には火のついていない燭台が6つある。

一の目島

眠るお宝が!

島の周囲をうろつくセンカンと砲台を破壊すると、内海に浮かぶ円形の岩に宝箱が出現するのだ。

➡中央にある円形の岩の上に現れる。

三の目島

隠された財宝

すべての敵を倒すと宝箱が現れる。場所は、内海に規則的に並んだ岩の、いちばん南東だぞ。

➡南東にある円形の岩の上に現れる

鉄の島

すべてが鉄製!?

大砲とセンカンに守られた鉄の島は、まさに鉄の要塞。一見無機質な感じを受けるが、ヒョイの実を使って空から見てみよう。少し違った印象を受けるはず。

➡空から眺めると緑が見えたり見張りがいたりと発見が!

西の妖精島

西の癒しスポット

妖精島のうち、西の最果てにある島がここ。この島は、水平線に沈む夕日を見る絶好のポイントでもある。立ち寄ったら、泉で疲れを癒しつつ夕日も見ておきたい。

➡魔獣島でハンマーを手に入れたら、ぜひ訪れたいスポットだ。

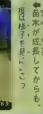
大海原で働くコログたち

世界中を緑で溢れさせるために、デクの木の苗木をがんばって育てるコログたち。そんな彼らに会えるスポットは大海原に8カ所。森の水を使って苗木を無事成長させたあとも、彼らはその木を見守るため、その場所にいるぞ。

コログ族分布ポイント

←苗木が成長してからも、彼らの様子を見にいこう

ゼルダファンによるゼルダファンのための

ゼルダ掲示板

ここでは「風のタクト」をプレイしたユーザーからの声を集めてみた。10人のユーザーがいれば、意見も10通り。自分と同じような感想を持ったユーザーは見つかるかな？

ビジュアル編

『風のタクト』では、大きく変化したグラフィックがかなり特徴的。このゲームを遊んだ人たちは、グラフィックに対してどんな意見を述べているのかな？

ピックアップボイス

●**アニメっぽいグラフィック**が、さらに**ストーリーを盛り上げてくれていると思う** 大阪府・12歳 ◆アニメ映画を観ているような気分で、『風のタクト』を楽しんでいる人は意外に多そうだね

●**親しみやすいグラフィック**なので、**誰でも楽しめる**ゲームに仕上がっている 秋田県・16歳 ◆これまでのシリーズとはかなり違うグラフィックだけど、"親しみやすい"とか"これはこれでイイ"という肯定的な意見はかなり多かったぞ

●グラフィックがとってもすばらしく、「生きている」ものを本当に動かしているような感覚があっておもしろい（青森県・25歳） ●あまり怖さを感じないのでいい（愛知県・11歳） ●グラフィックがアニメっぽくなっても、「ゼルダ」らしさが失われていなくてよかった（千葉県・12歳） ●映画を観ているようなグラフィックはとてもキレイで、ゲームをどんどん進めたくなっちゃいます（東京都・24歳） ●映像がとてもきれい。モンスターがとってもアニメしている（兵庫県・11歳） ●グラフィックは個性があっていいと思います（秋田県・19歳） ●グラフィックがどうのこうの言っている場合じゃないですよ!!（岩手県・17歳） ●形はアニメっぽいのに動きが妙にリアル。そのバランスがおもしろい（埼玉県・15歳） ●海に入ったあとのリンクの動きがいいっす！（神奈川県・11歳）●トゥーンレンダリングと聞いてリンクはどうなるかと思ったけど、すごいきれいだった（北海道・12歳） ●リンクの表情がかなりおもしろい（秋田県・11歳）●3Dなのに2Dに見えるのがいい（福井県・28歳） ●どんなグラフィックでも私は「ゼルダの伝説」が大好きです！（広島県・21歳） ●ヘンにリアルでなく、親しみやすいグラフィック。すんなりと世界に入っていけるところがとてもいい（東京都・22歳） ●今回の「ゼルダ」の絵はすごく個性があって、「この絵じゃなきゃ『風のタクト』じゃない！」と思えました（愛知県・11歳） ●アニメを観ているような感覚でゲームを楽しめた（秋田県・21歳） ●細かいところまで描き込まれていてビックリしました（神奈川県・11歳）

リンクって変わったよね～

ここでは、リアルなリンクからアニメっぽいリンクへの変更に対しての意見をまとめてみたぞ

●『時のオカリナ』や『ムジュラの仮面』の映像とまったく違っているのが新鮮だった（埼玉県・12歳） ●頼むからネコ目よ！ もとに戻って！（岐阜県・19歳） ●ネコ目リンクもかわいいけど、ゲームキューブはやっぱり『スマブラ』風リンクがいいですネ（山梨県・17歳） ●『時のオカリナ』などのリアルリンクより親しみやすい（山口県・13歳） ●リンクのイメージが一新された（青森県・13歳） ●慣れないネコ目リンクも、前作のリンクと違う勇者だと考えれば、フッ切れて楽しくなってきた（高知県・15歳） ●『時のオカリナ』がいちばんスキでしたが、リンクのおかげで『風のタクト』がいちばんになりました（島根県・12歳）

↓これまでのリンクは優等生的な力、つよさが印象的。まさに勇者

↑新しいリンクは、やんちゃな少年というイメージで親しみやすい。

こうだったらもっとよかったかも!?

ユーザーならではのアイデアやキビシイ意見も続出
「ゼルダ」への愛があるからこそなんだろうね

●謎解きがけっこう難しい……(宮城県・7歳) ●ガノンドルフはいままで戦ってきたボスよりかなり弱いと思ったのは僕だけでしょうか?(山形県・12歳) ●ヴァルーのウロコでもリンクが飛べればいいのに(滋賀県・12歳) ●ボリュームのわりにはストーリーが短い。ストーリーだけ追うとすぐ終わってしまう(広島県・33歳) ●ダンジョンが少ないし、早く終わりすぎ(岩手県・31歳) ●カメラの視点を変えるのが難しい(京都府・15歳) ●移動がたまらなくめんどう(神奈川県・23歳) ●マップが広すぎて眠くなった(愛知県・33歳) ●アイテムがホイホイ手に入るが、敵が少なくて使う場所がなくて困った(東京都・16歳) ●ダンジョンが暗くてカベや出口がわからない(大分県・9歳) ●宝を引き上げるのがあまりワクワクしなかった(長崎県・16歳)

↑海が広すぎて、移動中にダレてしまうという意見が多かった。

キャラクター編

ゼルダシリーズに登場するキャラクターたちは、どれも一風変わっているけれど、しっかりと性格や人柄が描かれていて、どこか憎めないのが特徴だ

●次回は大人になったゼルダとリンクをぜひとも登場させてほしいです(富山県・38歳) ●ボスに勝ったときのリンクが喜ぶ姿は、とってもかわいくてよかったです(北海道・8歳) ●キャラがナイス! ゼルダ&リンク超かわいい! めちゃくちゃラブです(埼玉県・15歳) ●すっごい萌え萌え〜(神奈川県・14歳) ●おじいさんたちが笑える(奈良県・8歳) ●リンクが帽子をかぶってないところを初めて見ました。やっぱりかっこE→!!(埼玉県・12歳) ●リンクはサイコー! チンクルもサイコー!(福岡県・12歳) ●タートナックやモリブリンなど、登場する敵がすべてかっこよかった(大阪府・10歳) ●チンクルが、かなりいい味出してますね。

ピックアップボイス

●リンクー!! 大好きィー!! あんなかっこいい男の子はふたりといませんよね!?(大阪府・15歳)◆いままでのリンクもカッコいいけど「風のタクト」のリンクは等身大のカッコよさが魅力的なのだ

←リンクの目にホレた女性ユーザーの多いこと。クルクルとよく動く目はモテるのか?

その存在だけで笑えちゃうのがスゴイ(神奈川県・11歳) ●青いザリガニの服のリンクがとってもかわいい(大阪府・36歳) ●キャラクターのかわいさ(とくにリンク)にひと目惚れしました。これから一生リンクを愛し続けちゃいます(大阪府・34歳) ●登場するすべてのキャラクターが魅力的だった。とくにリンクがカワイイです!(大阪府・34歳)

ストーリー編

アクションや謎解きは楽しいけど、それ以上に魅力的なストーリー。ここではそんなストーリーに関する意見を紹介

●旅立つリンクを見送るおばあちゃんの姿にジ〜ンときました。ここで泣けるなんて、さすが「ゼルダ」ですね(宮城県・11歳) ●海。男のロマンを感じるゲームだと思った(神奈川県・20歳) ●冒険のスケールが大きいですね。自分が世界に入り込める感じがします(福井県・13歳) ●おばあちゃんが悲しがるシーンを見ていたら、自分のお婆ちゃんを思い出してしまった(千葉県・33歳)●ストーリーが「時のオカリナ」とうまくリンクしているところが大好き。ゲーム中盤の例の場所で泣いちゃいました(大阪府・16歳) ●シークがゼルダだったときよりビックリ!! テトラの部屋に入って、リンクの昔話の絵が貼ってある場所で「もしや」と思った(神奈川県・15歳)

➡テトラの正体に気づいたタイミングは人それぞれ。ハイリア城で初めてわかったという人も

⬅おばあちゃんが悲しい顔をしているシーンに切ない気持ちになってしまったという意見が多い

登場キャラクターでは誰が好き?

キャラクター	割合
リンク	74パーセント
ゼルダ	9パーセント
メドリ	4パーセント
アリル	2パーセント
チンクル	2パーセント
マコレ	1パーセント
そのほか	8パーセント

登場キャラクターを人気の順に並べると……圧倒的な数でリンクが1番となった。ユーザーが自分で操作するキャラクターだけあって、やはり主人公への思い入れが強いということなのだろうか? つぎに人気だったのが、リンクと同じくシリーズを通して登場しているゼルダ。以下横一線といったカンジになっているぞ

謎解き……大好きです!!

謎を解きながらダンジョンなどを攻略していく「ゼルダ」シリーズ　ここでは謎解きに関する意見を集めてみたぞ!

●「ゼルダ」といえば冒険　冒険といえば謎解きだと思います。その冒険に行き詰まっても、ほかにたくさんすることがあるので、とてもいいと思います(兵庫県・14歳)　●すごく頭をひねるゲーム　やっぱり「ゼルダ」シリーズは難しいですね(愛知県・13歳)　●謎解きもバトルも楽しすぎ!!　たいぶボケている頭にはとても新鮮です。いいところはっかりた(埼玉県・54歳)　●ボリュームがあるうえに、謎解きがけっこう手強いので途中であきらめそうになるけど、なぜか続けてしまう魅力があります(東京都・15歳)　●いろいろな謎解きがあっておもしろいです　つぎにどんなことが起こるのかというドキドキ感がたまりません(大分県・13歳)　●謎解きのスリルがもうサイコー　わからないこともあるけど、それもまたおもしろい(大阪府・11歳)

⬆仕掛けや謎解きを楽しめるのも「ゼルダ」の醍醐味

システム編

見た目は大きく変わっても、やっぱり「ゼルダ」は「ゼルダ」。ベーシックなシステム部分は守りつつ、ユーザーを楽しませるシステムが満載。

●いままでの「ゼルダ」的なシステムと、新しいシステムが絶妙にミックスされていて、初心者も旧作のファンも関係なく楽しめると思う(和歌山県・15歳)　●いままでの「ゼルダ」の流れを組んでいて、かなり遊びやすかったです(茨城県・12歳)　●自由度が高い。子供でも十分に楽しめると思う(北海道・11歳)　●タクトのアイデアがすごくよかった。ちょっとめんどくさかったけどね(埼玉県・11歳)　●船を自分で操作するのがとってもおもしろかった。まるで航海士になった気分がします!!(神奈川県・12歳)　●海の上を移動したとき、気持ちよくて思わず声が出ました(愛知県・12歳)　●とにかく操作することが楽しくて、なかなか先に進めないくらい散歩ばかりしています(静岡県・36歳)　●チンクルと協力してゲームができるなんて!(新潟県・12歳)　●アドバンスと連動させ、チンクルを使うというのがすごいアイデアです(東京都・10歳)　●いろいろなアイテムを手に入れるのが楽しい(宮城県・12歳)　●お宝探しや写真を撮って作るフィギュア集めが楽しかった(大阪府・12歳)　●ミニゲームだけでも十分楽しめるボリュームがあっていいと思う(茨城県・13歳)　●クリアーのあと、2周目からリンクの服が私服になったりと、前作までになかったお楽しみ要素があるのがよい(東京都・14歳)　●ぜんぶクリアーしたあともまだ楽しめる。2周目ではキャラクターの反応のしかたが違ったりしてさらにおもしろい(福島県・11歳)　●ダンジョンの中でセーブしたつぎの回、またダンジョンの入り口からになってしまう。セーブしたところからできるようにしてほしかった(北海道・38歳)　●初めて遊ぶ初心者でも楽しめるシステムには感嘆しました(滋賀県・35歳)

➡タクトを振っていろいろなことをするのが今作のメインシステム。タクトを振るリンクがカワイイ

⬅見た目がかなり怪しいチンクルだけど、冷静に見るとかなり冒険の役に立ってくれている

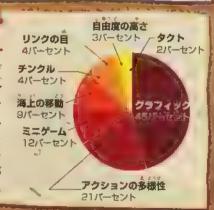
ビックアップボイス

●ダンジョン内で詰まったとき、**リンクの目**がいろいろなことを**教えてくれるのでとても便利**　鹿児島県・12歳

◆「**目は口ほどに物をいう**」とは、まさしく「**風のタクト**」のリンクのためにある言葉。困っているときに、リンクの視線に助けられた人もかなり多いはずだ。

⬅ミニゲームにハマるユーザーも多い。それだけで十分遊べてしまうのが「ゼルダ」のスゴさでもある

システム面で印象に残った点は?

見た目のインパクトからか、トゥーンレンダリングとキャラクターの動作に関する意見が圧倒的に多かった。それに続いてミニゲームが3位。ミニゲームに関しては、いろんなミニゲームが遊べるうえに、それぞれの完成度が高いという意見が多かったぞ。さらにはサルバトーレのインパクトが大きく影響しているとも思われる。また、インパクトではサルバトーレに負けていないチンクルも5位にランクイン。

アクション編

ここではアクションに対する意見をまとめてみた。アクションに関しては戦闘シーンに対する意見が圧倒的に多かったぞ

●「ゼルダの伝説」をやっていていいところは、やっぱり敵をジョバっと斬れること。戦いがいちばん楽しいです(東京都・11歳)　●戦闘がスムーズでいいと思う(愛知県・15歳)　●氷の矢で凍ってしまうところなど、『風のタクト』は特殊攻撃がおもしろい(埼玉県・11歳)。　●ボス戦は、いろんな工夫が必要でその仕掛けにしびれるー!!(静岡県・13歳)　●リンクがモンスターと戦うときはすごく緊張する。勝ったあとに喜ぶところはとてもかわいいと思う(京都府・13歳)　●やっぱブーメランっス。一度にたくさん攻撃できるから、これがいちばんいいっス(東京都・10歳)　●サクサクとリズムよく戦闘できるのがイイ(大阪府・10歳)　●戦闘時の爽快感が魅力ですね(神奈川県・13歳)　●いろんな攻撃方法があって戦闘が楽しめる(岡山県・19歳)

➡巨大なボスとの一騎討ちはシリーズ恒例。必ず隠されている攻略ポイントを見抜くのが快感

➡モンスターにあわせていろいろな手段で戦う。それも「ゼルダ」の魅力。すべてのアクションをマスターできたかな?

⬅ダンジョンを抜けるだけでもいろいろなアクションが必要になる。場所によってかなりのテクニックが必要

ピックアップボイス

●**戦闘のテンポがいい**のでストレスを感じずに遊べる(青森県・16歳)◆戦闘に時間がかかり過ぎると、謎解きもあやふやになってしまったり。**アタマとカラダとを交互に刺激してくれる**のが「ゼルダ」シリーズの特徴なんだろうね

『風のタクト』が10点満点だと……

ユーザーの声の中で、ゲームに点数をつけていたものを集計してみた。すると、10点満点をつけていたユーザーがいちばん多いことが判明。新しい『ゼルダ』にみんな夢中だったようだ。いっぽう、5点以下の評価はほとんど見当たらないという結果も興味深いところ。それだけ『風のタクト』が購入者の期待どおりか、期待以上のデキだったということだね。

そのほか編

アクションやキャラクター、謎解き、システム……『ゼルダ』はそれだけじゃ語り尽くせない! ここではそれ以外の意見をまとめてみた

⬅歩いているだけで楽しいと感じたユーザーも多いはず。自分だけのお気に入りスポットを見つけることができたかな?

●ここまでゲームの中に引きずり込まれた作品はなかった。やっぱり『ゼルダ』は裏切らない。これからもこの方向でお願いします!(埼玉県・27歳)　●クリスマスにかこつけて息子に買わせるつもりがダメになり、お正月に自分で買ってしまいました(北海道・41歳)　●受験生であることを忘れるぐらいハマった。このあとの受験が怖いです(三重県・14歳)　●懐かしのBGMや効果音が流れたりして、ファンにはサイコーの作品となった(福岡県・14歳)　●タクト演奏画面のときの曲が凄くキレイ!　アイテムゲットのポーズがニンテンドウ64版のものよりもカッコイイ!(神奈川県・12歳)　●すべてにおいて最高の作品だった。すごく感動させてもらいました(千葉県・34歳)●初めてガノンドロフを見たとき"ガングロおやじ"と思ってしまった。それだけなんですけどね(愛知県・13歳)　●いろいろな場所に出てくるハイラル文字の解読が楽しい。もっと解読させて!(愛媛県・18歳)　●リンクが大人にならないのが少し残念。大人になったリンクもちょっと見てみたかった気がします(石川県・11歳)　●夜中まで遊んでしまうほどハマってしまった。朝、母に「どうしたのその目の下のクマは?」と言われてしまった……(新潟県・12歳)

みんなで楽しく遊んでます!!

ひとりで遊ぶのも楽しいけれど、数人でいっしょに遊ぶと自新しい楽しさがある。そんなユーザーの声を集めてみたぞ

●弟がプレイ担当で私が謎解きを担当。話を"進める"ということが本当に楽しいです(京都府・14歳)　●パパがプレイしているのを、わたしがチンクルシーバーで手助けしています(千葉県・7歳)　●謎を解くのがとても難しく、両親にヒントをもらってやっとクリアーできました(東京都・12歳)　●文字に読みがながついているので、子供が喜んで報告してきます(富山県・7歳)　●画面に広がりがあり、子供がプレイしているのを横で見ている親のほうが感激することもしばしば(京都府・8歳)　●いま、エビの服でプレイしています。妹とアドバンスをつないで遊べるので、とっても楽しい!(京都府・14歳)　●ゲーム嫌いの両親が、「キャラクターがかわいい」とか「動きがなめらか」とか誉めながら、ずっと隣りで見ています。こんなの初めて。さすが!(石川県・13歳)

ハイリア文字を解読せよ

ハイリア語は「風のタクト」の世界に伝わる古代の言葉だ。はるか昔に栄えた文明の象徴として、物語のいたるところに登場。リンクたちの住む時代にも、その姿を色濃く残している。物語の中で突然語られるハイリア語。立ち寄った先で見かけるハイリア文字。これらの文字が理解できれば、物語の理解はより深く、冒険はさらに感慨深いものとなるだろう。ここでは物語の中に登場するハイリア文字を解読していくぞ。オープニングに関しては、ハイリア文字の直訳とゲーム中の字幕を並べてみたので比べてみよう。

ハイリア文字一覧表

【オープニング】

物語のオープニングでは、版画中のハイリア文字で「風のタクト」にいたるまでの世界の成り立ちが語られている。これを読み解くと、「風のタクト」が「時のオカリナ」の正統な続編であることが明らかになるのだ。ゲーム中の字幕と直訳との量や内容の差も興味深いぞ。

【ハイリア文字の直訳】
その昔、神々のチカラが宿るといわれた王国があった。大地の恵み豊かなこの土地に暮らす民はハイリア人と呼ばれ、神々の声を聞くと伝えられる。彼ら平原の民に加えて、山の民ゴロン、水の民ゾーラ、砂漠の民ゲルド、森の民コキリがそれぞれ独自の営みを送っていた。豊かなるこの土地にも破滅の足音が忍び寄りつつあった

【絵の中の文字】 ハイラル王国／豊かなる大地

【解説】
版画の中で語られている内容のほうが圧倒的に濃く、さらに「風のタクト」と「時のオカリナ」がとても近い関係にあることを示している。版画からは「時のオカリナ」当時の世界には、ハイリア王国の民であるゼルダやリンクなどのハイリア人のほかに、ダルニアなどのゴロン族、ルトなどのゾーラ族、サリアなどのコキリ族など、多くの種族が共存していたことがわかる。神々の力は、言うまでもなくトライフォースを示し、「時のオカリナ」では、リンクが勇気のトライフォースを、ゼルダが知恵のトライフォースを、ガノンドロフが力のトライフォースを司っていた。これがゲームを始めて数秒ですべて語られているのだ。

【ハイリア文字の直訳】
神の力を手に入れた悪しき者によって邪悪がこの土地を包み込み、美しかった大地も滅びかけていった、そのときであった

悪しき者に目をつけられ神々の力を奪われてしまいました。悪しき力により王国は、闇に包まれ、命運ここに尽きたかと思われたその時、

【解説】
「時のオカリナ」においてゼルダがガノンドロフの手に落ち、一度世界が暗黒に包まれてしまった、リンクの不在の時代を表している模様。

【ハイリア文字の直訳】

緑の衣を纏いし者、いずこともなく現れ、神の力授かりし退魔の剣、悪しき力を打ち破りてかの地に平穏を取り戻す

【絵の中の文字】悪しき者ガノン

【解説】

「時のオカリナ」でリンクがガノンドロフの野望を打ち砕いたエピソード。"神の力"や"退魔の剣"はいずれもマスターソードのことだ

【ハイリア文字の直訳】

時を越え現れしこの者は時の勇者と呼ばれ、王国においての伝説となりて伝わる。それからしばらくののち、平穏の時がおとずれた王国に再び暗雲がたちこめた。勇者の働きにより永遠に封じられたと思われていた悪しき力を持つ者が何ゆえか再び復活を遂げた。

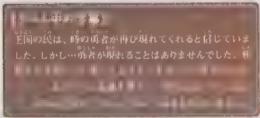
【絵の中の文字】時の勇者

【ゲーム中の字幕】

【解説】

ここからは「時のオカリナ」で語られていないエピソード。リンクがハイラルを去ったのちに、何かのきっかけで再びガノンドロフが復活したことがわかる。

【ハイリア文字の直訳】

民どもは伝説の勇者が再び現れることを待ち望んだが、時の流れを旅して国をあとにした勇者は、ついに現れなかった。守る者のいない王国で邪悪が頂点にまで達したとき、民どもは祈りを捧げかの地の運命を神の手に委ねることとした

【解説】

版画には、リンクが国をあとにしていることがハッキリ語られている。シリーズの「ムジュラの仮面」は「時のオカリナ」後にリンクが旅をしているエピソード。ハイラルが滅びかけたとき、彼はタルミナにいたのだろうか。

【ハイリア文字の直訳】

長い時を経ていまこの物語を伝え聞く者たちは、伝説の勇者になぞらえて男の子が成長したとき、その祝いとして緑の衣を作りて着せるようになったという

「緑の衣纏いし者 光放つ剣を持ちて邪気を断ち、古の伝説の勇者にも負けない立派な人に育って欲しい」と願いを託して

【解説】

ハイリア王によって神に委ねられた国ハイラルは滅び、水底に沈むことになる。リンクの伝説が世界に散らばり、やがてプロロ島に風習として根づいた様子がわかる。版画訳と字幕のリンクの戦うさまの描写の微妙な違いがおもしろい。

【プロロ島】

プロロ島は辺境の島。民家が多く、商店がないのでハイリア文字の書かれた看板などはほとんどない。唯一の看板である物見やぐらと禁断の森への分岐点にあるモノや、周辺の海にいるテリーのお店で見られるハイリア文字は、ほかの島でもまったく同じものが見られる。それらはまとめて65ページで紹介。

【直訳】久しぶりだな。ハイラル王よ

【直訳】ついに恐れていたことが動き始めたようだな

【直訳】おまえが私に会いに来たということは、時の勇者を見つけることができたということだな

【直訳】では、おまえは何をしに私に会いに来たのだ

【直訳】可能性？

【直訳】わかった その者の勇気が真の物かどうかは神が判断するであろう

【直訳】神への道しるべを受け取るがよい

【直訳】この地にかけられたガノンの呪いは、その「宝」が解いてくれるだろう

【直訳】ときにハイラル王、おまえはゼルダの血をひく者の所在を掴んでいるのか

【直訳】ゼルダがガノンの手に落ちることは断じて防がねばならない

【直訳】頼んだぞ

【解説】リンクがジャブーに謁見し、ジャブーのセリフの中でハイリア文字が会話に初めて登場するシーン。初見のときに解読できれば、赤獅子の王がじつはハイラル王であり、彼が勇者となりうるリンクに期待していることがこの時点ですでにわかるのだ。

【 タウラ島 】

タウラ島は商店が多く、人々で賑わっているのが特徴。それゆえ看板などのハイリア文字も多いのだ。飲み物のメニューやアルバイト募集の看板なども自然なカタチで町に解け込んでいる。もしも読みづらいハイリア文字を見かけたら、視線をいろいろな角度に変えてみると読めることがあるぞ。

【直訳】 ようこそータウラ島へ

【直訳】 くすり

【直訳】 世界一の爆弾

【直訳】 世界 の爆弾

【直訳】 しあわせ教室

【直訳】 ・青い空 ・白い雲

【直訳】 思いやり 清く 正しく 美しく

【直訳】 観光用 乗り場 こちらから

【直訳】 アルバイト募集。荷物の仕分けなど。バイト料は要相談

【直訳】 カフェ・バー（下段判読不能）

【直訳】 ・今日のオススメ・ ロンロンミルク→150 デクの実ケーキ→300 ゾーラコーヒー→150

【直訳】 831 894 偉大なる[illegible]

【解説】

タウラ島の看板などで見ることのできるハイリア文字は、冒険を進めるのにはあまり必要がなく、日常的なものが多い。しかし、ハイリア文字を読めるのと読めないのでは、ゲームの楽しみかたが大きく変わってくる。読めるようになると、もっと『ゼルダ』の世界に浸れるようになるのだ。

森の島&竜の島

森の島では、デクの木様との会話のほかにボコババについての情報が得られるぞ。これを読むことができればクスリを作る方法やデクババでハイジャンプをする情報がわかるのだ。

【直訳】 おまえのその格好 もしや伝説の時の勇者か?

【直訳】 王子はついに時の勇者を見つけたのか?

【直訳】 なんだ、ハイリア語がわからないようだな?

【直訳】 では時の勇者ではないようだやな

【直訳】 ボコババの種 デクババ

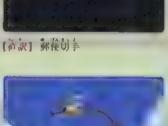
【直訳】 ボコババのタネ ボコババを倒すと採取できる。ブイババ ブイババに変わる物もある

【直訳】 フィギュアの殿堂 ニテン堂ギャラリー

【直訳】 ポストハウス

【直訳】 郵便切手

【直訳】 貯金・為替

【直訳】 風の歌

【直訳】 勇者よ感謝する 勇者よ、風の神の風を操れ

【解説】

ふたりの精霊は、ともに古のハイラル王国の住人。「かつての王国よ再び!」と海だらけの世界に留まり続けてハイラル王国を復興させる夢を抱いているのだ。赤獅子の王が連れてきた伝説の勇者と同じ色の服の少年に出会ったときに、3人の精霊が取る態度が、人それぞれで興味深い。

チンクルシーバーに!?

【ハイリア文字 そのほかのもの】

最後にダンジョンの中やマップ画面、そしてあちこちで見かけるハイリア文字を解読しよう。ダンジョン内でのハイリア文字は攻略のヒントになっていることが多い。また、たびたび見かける看板などの文字は、中身もトボケていて読み出すとおもしろい結果に。

【マップ】

【直訳】幽霊船の地図

【直訳】すんごいマップ

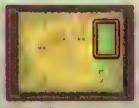
【直訳】イカマップ

【直訳】やぐらマップ このマップはやぐらの位置を確認できる

【直訳】潜水艇のマップ ここから入る

【直訳】大妖精マップ

【直訳】島のハートマップ

【直訳】海のハートマップ

【解説】
一部のマップには、通常よりさらに小さいハイリア文字で何か書かれている。また、薄暗いダンジョンの中には、まだまだ解読できそうな文字が隠れている可能性もあるぞ。興味があれば、ぜひ解読に挑戦しよう。

【直訳】秘密の入り口マップ

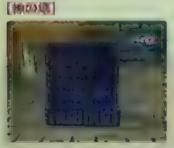
【直訳】光の輪出現マップ

【直訳】テリーマップ

【神の塔】

【直訳】神の道の前を渡りたくば我を操りて、ただ中心に導け

【直訳】あやつりの歌

【大海原全域】

【直訳】注意 近づいてもっとよく見てください（下段判読不能）

【直訳】テリーショップ

【解説】
島々で見られる看板には、同じハイリア文字が書かれているものがある。すべて同じ人物の仕業!? また、あちこちに漂うテリーのお店もすべて同じ文字が書いてあるぞ。

全44個 ハートのかけらを集めよう

ハートのかけらは4個集めるとハートのうつわとなり、体力ゲージが1段階増えるステキなアイテム。ところが簡単に見つからないことは、周知の事実だ。「風のタクト」に隠されたハートのかけらは全部で44個。このうちイベントやミニゲームなど、陸上で入手できるものは30個。海でサルベージすることによって入手できるものは14個となっている。ここではすべてのかけらの取りかたを伝授。かけらを手に入れたら"とったか?"欄にチェックを!

取り逃しを防いで体力増強をめざす!!

ここからハートのかけらの取りかたを、ひとつずつ解説していくぞ。各解説欄には、かけらが取れる島の名前、島の位置を示したマップ、取るための具体的な手順、そして"島のハートのマップ"と"海のハートのマップ"のどちらに記載されているかなどの情報が満載だ。ふたつのハートのマップに関しては右のコラムを見てね。

≫島のハートのマップ ≫海のハートのマップ でさらに安心!!

島やセンスイ艦で入手できるハートのかけらの位置が記されいる"島のハートのマップ"と、かけらがどこでサルベージできるかを表している"海のハートのマップ"は、ゲーム中でとても頼りになるマップ。もちろん、ここではすべてのかけらの入手ポイントを解説しているので不要だが、それぞれのマップの入手方法を念のため下に解説しておこう。これでさらに安心!

魔獣島でアリルを救出したあとに西の目島に行く。砲台を全滅させると出現する宝箱に入っている。

魔獣島でアリルを救出したあとに二の目島に行く。砲台を全滅させると出現する宝箱に入っている。

宝のマップ19を頼りに、飛行やぐら付近のサルベージポイントを探索。見つかる宝箱に入っている。

宝のマップ32を頼りに、船レース場付近のサルベージポイントを探索。見つかる宝箱に入っている。

入手場所 魔獣島　**入手方法** 1F牢屋の宝箱に入っている

魔獣島でサーチライトやモリブリンに見つかると牢屋に放り込まれる。ハートのかけらを取るなら、わざと見つかるのが手っ取り早いぞ。牢屋の中のタルをどかすとスイッチが出現。踏むと扉が開いて、ハートのかけらがある部屋の中に入れるのだ。このかけらは、1度目の魔獣島で取り逃した場合でも、2度目に来たときに回収できる。

敵に見つかり、牢屋に入れ!!

入手場所 星島　**入手方法** ヒミツの入り口の中のモンスターを全滅させる

星のような形をした星島には、バクダンで壊せる大岩がいくつかある。島の南西側にあるひとつを壊すとヒミツの入り口が出現するぞ。中に入ると、初めにマグテイルが3体出現。続いてボコブリンが4体。最後に出現するモリブリン2体を倒せば宝箱が出現し、中からハートのかけらが見つかるのだ。

モンスターを全滅させよう

入手場所 めがね島　**入手方法** 大砲ゲームをクリアーする

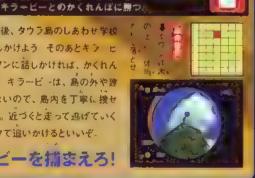
めがね島では、サルバトーレが大砲ゲーム屋を開いている。大砲ゲームは1回50ルピーでプレイでき、10発の弾を使い切るまえに5隻の海賊船を沈められれば、ハートのかけらがもらえるのだ。大砲ゲームの攻略法は96ページを参照のこと。ちなみに、夜は大砲ゲームをプレイさせてもらえないので、昼間に来よう

ドカーン! ドカーン!

入手場所 タウラ島　**入手方法** キラービーとのかくれんぼに勝つ

写し絵の箱を入手後、タウラ島のしあわせ学校でマリーに2度話しかけよう。そのあとキラービーのリーダー、イワンに話しかければ、かくれんぼイベントが発生。キラービーは、島の外や建物の中には隠れないので、島内を丁寧に捜せば必ず発見できる。近づくと走って逃げていくので、回転アタックで追いかけるといいぞ。

キラービーを捕まえろ!

入手場所 タウラ島　入手方法 オークションで落札する

タウラ島の金持ちの家で夜ごと開催されるオークション。このオークションにハートのかけらが出品されるので、落札を目指そう。会場ではまずスズナリと会話。これでオークションに参加できるので、あとは競争相手に負けないよう入札をくり返すのだ。少ない金額で落札する方法は、97ページで詳しく解説しているぞ。

↓オークションが開催されるのは夜だけ

競争相手に負けるな!

入手場所 タウラ島　入手方法 写し絵の箱DXで撮ったリンダの写真をアントンに渡す

タウラ島のケンゾーから写し絵の箱DXを入手したら、リンダとアントンをカップルにしよう。リンダに話しかけると、自分の写真をアントンに渡してほしいと頼まれる。彼女の全身写真を撮ってアントンに見せよう。その後カフェに行けば、デート中のふたりから、お礼にハートのかけらがもらえるのだ。

↓写真はカフェで撮らないとダメだぞ

カップルを成立させるべし!

入手場所 タウラ島　入手方法 マギーに"モ"からの手紙を手渡す

魔獣島でアリル救出後、タウラ島の金持ちの屋敷へ。するとマギーからモリブリンへ手紙の配達を頼まれる。手紙をポストに入れて再び屋敷に戻ると、マギーの父がポストマンを追い返す場面に遭遇。そのあとカフェにいるポストマンからモリブリンの手紙をもらおう。その手紙をマギーに届ければオーケーだ。

↓ポストマンの代わりに手紙を渡そう

マギーに手紙を届けよう

入手場所 タウラ島　入手方法 戦艦ゲームをクリアーする

タウラ島のサルバトーレの店では、1回10ルピーで戦艦ゲームが楽しめる。24発の弾で3隻の戦艦をすべて沈没させればハートのかけらがもらえるぞ。ただし、1発めが当たるまでは完全に運。何度も挑戦するのを覚悟しよう。ちなみに、2回めのクリアーで宝のマップ7、最高記録で宝のマップ23がもらえるぞ。

↓1発当たったら、その周囲を狙おう

サルバトーレ熱演!

入手場所 タウラ島　入手方法 露店のわらしべイベントをクリアーする

配達袋を持ってタウラ島のスズナリと話すと、アイテム交換イベントが発生。あとは以下の順に交換。町の花(タウラ島)→海の花(魚の島)→南風の花(魚の島)→三日月の旗(バクダン島)→ツボの噴水像(バクダン島)→大売出しの旗(親子島)→勇者の旗(魚の島)→ポストマンの像(魚の島)→露店のあるじ像(親子島)→ハートのかけら(魚の島)。

↓島を移動するときは疾風の唄が便利

目指せ"わらしべ長者"!

入手場所 タウラ島　入手方法 風力観覧車の灯台に火をともしてキーボウと話す

タウラ島の風力観覧車を回すため、まずは風の唄を使って風向きを北に変える。そのあと建物の裏にあるハシゴを上ってスイッチを踏めば観覧車が回り出すぞ。成功したら夜まで待って観覧車に乗り、観覧車の中心の灯台に炎の矢で火を点ける。あとは観覧車の下にいるキーボウに話しかければ、ハートのかけらが手に入る。

↓灯台は、夜にならないと点火できない

灯台に火をともせ!

入手場所 足形島　入手方法 ヒミツの入り口の中にある宝箱に入っている

足形島の中央のドームのまわりに生えている草を刈ると、小さな穴が見つかる。腹這いになってその穴から建物の中へ。さらに奥に進むと、ハートのかけらが入った宝箱があるが、たどり着くためにはバクダンが必要になる。また、ここはチュチュが大量に発生するので、チュチュゼリーを集めるのにも便利な場所だぞ。

↓周囲に生える草を切って入り口発見

ドームの入り口を見つけろ!

入手場所 竜の島　入手方法 郵便物の仕分けイベントをクリアーする

竜の島の2Fでは、仕分けのアルバイトができる。25枚以上の仕分けに成功すると、しばらくのちに新人バイト君が入ってくるのだ。彼の目の前で伝説の25枚投げに成功すると、お袋さんへの手紙を渡されるぞ。手紙をポストに投函してしばらく待てば、お袋さんからハートのかけらが送られてくるのだ。

↓新人バイトくんの悩みを聞こう

伝説の25枚投げに挑戦!

入手場所 竜の島
入手方法 金の羽根をホスットに20枚渡す

まずは竜の島2Fの親方様の部屋の前にいるホスットから、金の羽根を集めているという話を聞こう。金の羽根を20枚集めてホスットに渡すと、ルピーがもらえるぞ。その後ホスットの彼女からお礼の手紙とともにハートのかけらが送られてくるのだ。金の羽根は、カギつめロープでカーゴロックなどから簡単に集められるぞ。

↓島マニアの彼女から手紙が届くぞ

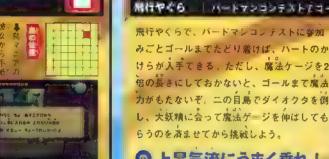
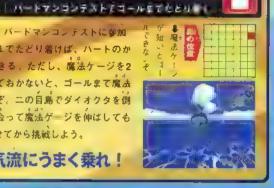
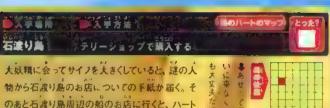
彼女への貢ぎ物!?

入手場所 飛行やぐら
入手方法 バードマンコンテストでゴールまでたどり着く

飛行やぐらで、バードマンコンテストに参加。みごとゴールまでたどり着けば、ハートのかけらが入手できる。ただし、魔法ゲージを2倍の長さにしておかないと、ゴールまで魔法力がもたないぞ。二の目島でダイオクタを倒し、大妖精に会って魔法ゲージを伸ばしてもらうのを済ませてから挑戦しよう。

↓魔法ゲージが短いとゴールできないぞ

上昇気流にうまく乗れ！

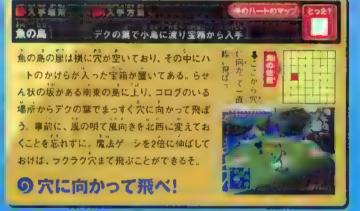
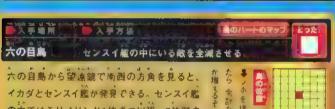
入手場所 石渡り島
入手方法 テリーショップで購入する

大妖精に会ってサイフを大きくしていると、謎の人物から石渡り島のお店についての手紙が届く。そのあと石渡り島周辺の船のお店に行くと、ハートのかけらが売りに出されているぞ。7日後に閉店すると言われるが、すぐにまた開店するので気にせずオーケー。このお店では、ハートのかけら以外にも、あきビンと宝のマップ4が売られている。

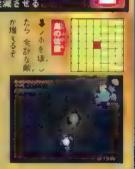
閉店でも気にしない!

入手場所 魚の島
入手方法 デクの葉で小島に渡り宝箱から入手

魚の島の崖は横に穴が空いており、その中にハートのかけらが入った宝箱が置いてある。らせん状の坂がある南東の島に上り、コログのいる場所からデクの葉でまっすぐ穴に向かって飛ぼう。事前に、風の唄で風向きを北西に変えておくことを忘れずに。魔法ゲージを2倍に伸ばしておけば、フクラク穴まで飛ぶことができるぞ。

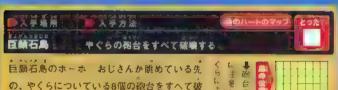
穴に向かって飛べ!

入手場所 六の目島
入手方法 センスイ艦の中にいる敵を全滅させる

六の目島から望遠鏡で南西の方角を見ると、イカダとセンスイ艦が発見できる。センスイ艦の中ではモリブリンが1体ずつ出現。3体倒すとハシゴが降りてくるので、ハシゴの先の小部屋にある宝箱からハートのかけらが入手できるぞ。センスイ艦の中でツボやタルを壊すと、中から敵が出てきて厄介なことになるので注意。

むやみに壊すと危険

入手場所 針岩の島
入手方法 カモメで山頂のスイッチを押す

針岩の島にある炎に包まれた宝箱を開けるには、いちばん高い山の上にあるスイッチを押さなければならない。ヒョイの実を使ってカモメを操り、スイッチを作動させよう。カモメの操作中は、何体ものカーゴロックが襲いかかってくる。カーゴロックの攻撃をカモメが受けると、もう1度やり直しになるので注意。

カーゴロックを避けろ!

入手場所 巨顔石島
入手方法 やぐらの砲台をすべて破壊する

巨顔石島のホーホーおじさんが眺めている先の、やぐらについている8個の砲台をすべて破壊すると、ハートのかけらが入った宝箱が出現するのだ。砲台はブーメランや弓矢、大砲などで壊すのがふつうだが、じつはやぐらの上からバクダンを設置して簡単に壊す方法もある。詳しい方法は95ページを参照。

↓砲台の攻撃に注意してやぐらに上ろう

砲台はバクダンで!

入手場所 バクダン島
入手方法 ヒミツの入り口の中の宝箱に入っている

バクダンでバクダン島の大岩を壊し、ヒミツの入り口へ。中でマグテイルに攻撃を当てて丸めたら、そのまま持ち上げ、スイッチの上に置いて先に進もう。つぎの部屋では、細い通路を渡ってスイッチを踏みさらに奥へ。広場では、攻撃を当てて丸めたマグテイルを炎の中心にあるスイッチめがけて投げ込む。すると宝箱が現れてハートのかけらが見つかる。

マグテイルを投げ込め!

入手場所 森の島　入手方法 デクの葉で渡れる小島の宝箱に入っている　島のハートのマップ　とった？

森の島の南東にある小島にハートのかけらが入った宝箱がある。デクの葉で飛ぶのだが、あらかじめ風の唄で風向きを南に変えておくのを忘れないように。ちなみに、ふつうなら森の島内部から高台に出てジャンプするわけだが、じつは、もっと簡単に小島まで飛べる方法があるのだ。詳しくは96ページを参照。

↓飛ぶまえに風向きの調節を忘れずに

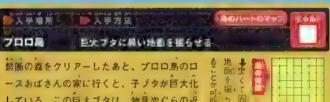
デクの葉で空中遊泳

入手場所 てい鉄形の島　入手方法 ボックリを飛ばすと出現する宝箱に入っている　島のハートのマップ　とった？

てい鉄形の島のジャマなトケトケは、地面に落ちているボックリを穴に落として塞ごう。最初の穴はふつうに投げ込むだけだ。つぎの穴はトケトケの向こうにボックリを投げ、デクの葉であおいで穴まで転がそう。最後の穴もふたつめと同じ要領で進める。トケトケがすべて引っ込んだら、デクの葉で宝箱のある小島まで飛ぼう。

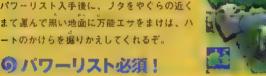
↓魔法力がゼロだと風は起こせないぞ

ボックリでゴルフ！

入手場所 プロロ島　入手方法 巨大ブタに黒い地面を掘らせる　島のハートのマップ　とった？

禁断の森をクリアーしたあと、プロロ島のローズおばさんの家に行くと、子ブタが巨大化している。この巨大ブタは、物見やぐらの近くの黒くて固い地面を掘ることができるのだ。パワーリスト入手後に、ブタをやぐらの近くまで運んで黒い地面に万能エサをまけば、ハートのかけらを掘りかえしてくれるぞ。

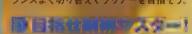
↓重くて固い地面を掘らせることが可能

パワーリスト必須！

入手場所 プロロ島　入手方法 赤シャチとの修行で500回以上打ち込む　島のハートのマップ　とった？

プロロ島での剣の修行は、赤シャチから3回攻撃を受けるまでに規定の回数を打ち込めばクリアーだ。規定の回数は、1段階目は100回。以降、300回、500回、999回と難しくなっていく。そのうち500回をクリアーした時点でハートのかけらがもらえるぞ。攻撃と防御をバランスよく切り替えてクリアーを目指そう。

↓特殊攻撃は2回打ち込んだ扱いになる

目指せ剣術マスター！

入手場所 プロロ島　入手方法 自宅の軒下から入手　島のハートのマップ　とった？

プロロ島のリンクの家の玄関を出てすぐの位置で、振り返りながら地面に這いつくばると、立った状態では見つけられなかった低い位置に小さな穴が空いているのが発見できる。腹這いになったままその穴の奥に進んでいくと、宝箱がひとつ隠されているのだ。この宝箱の中からハートのかけらが見つかるぞ。

↓ゲームを開始してからすぐに取れるぞ

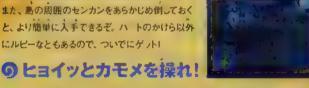
いちばん最初に取れる

入手場所 大地の島　入手方法 カモメを山頂まで飛ばし、体当たりさせる　島のハートのマップ　とった？

大地の島のいちばん高いところには、ハートのかけらがむき出しで置かれているので、ヒョイの実でカモメを操って取りにいこう。ヒョイの実がなければ、隣りのプロロ島のテリーショップで買うといい。また、島の周囲のセンカンをあらかじめ倒しておくと、より簡単に入手できるぞ。ハートのかけら以外にルピーなどもあるので、ついでにゲット！

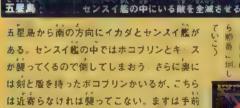
↓飛んでいくだけで取れるのでラクチン

ヒョイッとカモメを操れ！

入手場所 カクカク島　入手方法 島の頂上の宝箱から入手　島のハートのマップ　とった？

カクカク島のいちばん高いところに、ハートのかけらが入った宝箱が置いてある。島にあるブロックのうち、模様の入ったブロックは引っ張り出したり押したりできるので、足場を作りながら島のてっぺんを目指すのだ。頂上には青チュチュがいるので、落とされないように気をつけて戦うこと。ブーメランなどで気絶させてしまうのがラクだぞ。

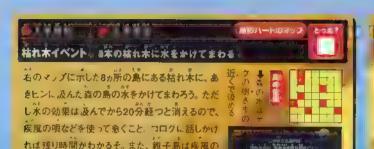
↓模様入りのブロックを引っ張って上に

頂上の青チュチュに注意

入手場所 五星島　入手方法 センスイ艦の中にいる敵を全滅させる　島のハートのマップ　とった？

五星島から南の方向にイカダとセンスイ艦がある。センスイ艦の中ではボコブリンとキースが襲ってくるので倒してしまおう。さらに奥には剣と盾を持ったボコブリンがいるが、こちらは近寄らなければ襲ってこない。まずは手前の敵を倒してから奥のボコブリンと戦おう。すべての敵を倒せばハシゴが降りてくるのだ。

↓手前の敵から順番に倒していこう

囲まれないように！

入手場所 枯れ木イベント
入手方法 8本の枯れ木に水をかけてまわる
海のハートのマップ　とった？

右のマップに示した8ヵ所の島にある枯れ木に、あきヒンに及んだ森の島の水をかけてまわろう。ただし水の効果は及んでから20分経つと消えるので、疾風の唄などを使って急ぐこと。コログに話しかければ残り時間がわかるぞ。また、親子島は疾風の唄で来ると隔離された親島に着いてしまい、外に出られなくなるので、チンクル島から来るようにしよう。

↓森の水はデクの樹さまの近くで汲める

枯れ木に水をあげよう

入手場所 ポスト
入手方法 コモリの父からお礼としてもらえる
海のハートのマップ　とった？

竜の山のはこらのボス、ゴーマを倒すといろいろな人から手紙が届くようになる。そのうちのひとつ、リト族の親方様からの感謝の手紙には一族を助けてくれたお礼としてハートのかけらが同封されているぞ。ちなみに、手紙や荷物はどの島のポストからでも取り出すことができる。見かけたらチェックよう。

↓ポストが動いていたら要チェック！

ポストをまめにチェック！

入手場所 七星島
入手方法 ダイオクタを倒してサルベージする
海のハートのマップ　とった？

七星島の近海、南西の方角に現れるダイオクタがハートのかけらを持っているぞ。出現ポイントは、七星島付近から望遠鏡で周囲を覗くと、カモメが群れている場所があるのですぐにわかるはず。近くまで行くと渦に飲み込まれ、ダイオクタとの戦闘になる。吹き飛ばされるまえに、大砲で倒すのがオススメだ。

↓目が多いので、大砲で一気に攻めよう

大砲で倒せ！

入手場所 石渡り島
入手方法 タウラ島で宝のマップ2を手に入れる
海のハートのマップ　とった？

魔獣島でアリル救出後、タウラ島にいるマギーの父親にドクロの首飾りを20個渡すと宝のマップ2がもらえるぞ。マップに従い、石渡り島周辺でサルベージをすればハートのかけらが入手できるのだ。ドクロの首飾りそのものは、モリブリンからカギつめロープで奪うのが手っ取り早いぞ。

↓マギーの父はもはやカネの亡者、

ドクロの首飾りを集めよう

入手場所 ひし形島
入手方法 タウラ島の戦艦ゲームで宝のマップ23を手に入れる
海のハートのマップ　とった？

タウラ島にいるサルバトーレに話しかけ、戦艦ゲームをプレイ。8×8のマス目の中のどこかにいる3隻の戦艦を、24発の大砲を使い切るまえにすべて沈めればクリアーだ。ここで20発未満の記録を出すと宝のマップ23がもらえる。このマップを頼りに、ひし形島周辺でサルベージをしてハートのかけらを入手しよう。

↓サルバトーレの熱演も見どころだぞ

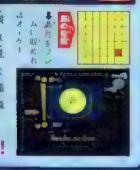
挑戦する気持ちが大切

入手場所 森の島
入手方法 カメオの悩みを解き、宝のマップ31を手に入れる
海のハートのマップ　とった？

タウラ島の青年カメオに昼間話しかけると、黄色くてまんまるな物を見せろと言われる。答えはズバリ満月。満月の写し絵を撮って彼に見せれば、彼から宝のマップ31がもらえるぞ。ただし、写真はカラーでないとダメ。写し絵の箱DXを入手しておこう。マップ31を頼りに、森の島周辺でサルベージすればオーケーだ。

↓満月をフレームに収めればオーケー！

写し絵の箱DXは必須！

入手場所 五星島
入手方法 タウラ島でミネンコから宝のマップ33を手に入れる
海のハートのマップ　とった？

約40年まえには"ミス・タウラ島"と呼ばれ、もてはやされていたらしいミネンコおばさん。彼女の注文どおりに、写し絵の箱DXで彼女の写し絵を撮り本人に見せると、いたくゴキゲンになって宝のマップ33がもらえるぞ。マップに従って五星島周辺でサルベージをすれば、ハートのかけらが手に入るのだ。

↓写し絵は壁から上が写ればよし

元ミス・タウラ島!?

入手場所 三の目島
入手方法 タウラ島のオークションで宝のマップ38を手に入れる
海のハートのマップ　とった？

タウラ島の金持ちの家では、夜ごとオークションが開催されている。ここで出品される宝のマップ38を落札して、三の目島周辺でサルベージすればハートのかけらが手に入るぞ。オークションには、宝のマップ38以外にも、ハートのかけら、宝のマップ18、幸せのペンダントなどがランダムで出品されるのだ。

↓オークションのコツは96ページで解説

こまめに参加しよう

▶入手場所 月島 ▶入手方法 竜の山のほこらの宝箱から宝のマップ11を手に入れる 海のハートのマップ とった?

竜の山のほこらのマップを見ると、画面左上の、カギつめロープを入手したあとでないと行けない場所に宝箱があるのがわかる。竜の山のほこらの1Fにある、その宝箱の中に宝のマップ11が入っているぞ。宝箱からマップ11を入手したら、月島周辺でサルベージ。するとハートのかけらをゲットできるのだ。

島の位置

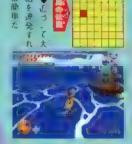
↓カギつめロープで向こうまでジャンプ

取り忘れてない?

▶入手場所 石渡り島 ▶入手方法 やぐら近くのセンカンを撃破してサルベージをする 海のハートのマップ とった?

石渡り島の近くには、3つのやぐらが立っている。そのやぐらの南西にセンカンが2隻浮かんでいるので、両方とも大砲で撃破しよう。成功すると光の輪が出現し、そこをサルベージすれば、ハートのかけらが手に入るのだ。センカンと戦うときは、なるべく近づいてから攻撃したほうが狙いを定めやすい。

島の位置

↓近づいて大砲を連発すれば簡単だ

ピッタリ接近して攻撃!

▶入手場所 南の妖精島 ▶入手方法 石渡り島のテリーショップで宝のマップ4を購入する 海のハートのマップ とった?

プロロ島か北の妖精島で大妖精に会ってサイフを大きくすると、謎の人物から手紙が届き、石渡り島周辺にテリーショップが出現するのだ。ここで宝のマップ4を900ルピーで購入。南の妖精島周辺でサルベージをすればハートのかけらが手に入る。そのテリーショップでは、ほかにもハートのかけらとあきビンを売っているぞ。

島の位置

↓アノーマップで場所もバッチリだぞ

ルピーがいっぱい必要に!

▶入手場所 チンクル島 ▶入手方法 ダイオクタを倒してからサルベージする とった?

チンクル島周辺の海域にもダイオクタが出現する。島の北側にいるカモメの群れに近づくと、ダイオクタが出現して戦闘になるぞ。このダイオクタの目は12個。弓矢か大砲で目をひとつずつ、確実に潰していこう。すべての目を潰せば光の輪が出現。そこをサルベージすれば、ハートのかけらが手に入るのだ。

島の位置

↓目の数が多いときは大砲が最適だぞ

ひとつずつ目を潰せ!

▶入手場所 足形島 ▶入手方法 神の塔の宝箱から宝のマップ30を手に入れる 海のハートのマップ とった?

まずは神の塔2階の北西にある天秤に像を乗せる部屋で、左の天秤にリンクを乗せよう。さらに天秤の上から、左側の壁に向かってバクダンを投げると壁が壊れ、新たな部屋が見つかるのだ。そこで風の唄を奏でると宝箱が出現。そこから宝のマップ30が手に入る。あとは足形島周辺でサルベージをしよう

島の位置

↓バクダンは爆発する直前に投げよう

バクダンで壁を破壊

▶入手場所 カクカク島 ▶入手方法 禁断の森のB1の宝箱から宝のマップ15を手に入れる 海のハートのマップ とった?

禁断の森のB1のリフトがある部屋まで来たら、ダイババで上段へ。つぎにデクの葉で風を起こしてプロペラを回し、リフトをリンクの側に呼ぶのだ。そのリフトに乗って反対側に移動し、バクレツの実をリフトの上から切り株の穴の中に投げ込み、飛び込めばいい。宝のマップ15をゲットしたら、カクカク島周辺でサルベージ!

島の位置

↓デクの葉を使うときは風の方向に注意

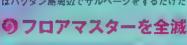
バクレツの実を投げ込め!

▶入手場所 バクダン島 ▶入手方法 大地の神殿B1の宝箱から宝のマップ20を手に入れる 海のハートのマップ とった?

大地の神殿のB1には、床が紫色の煙で覆われた部屋がある。回転アタックで一気に進むか、デクの葉で風を起こして煙を消そう。小さなカギを取ると煙が消えるので、姿を現したフロアマスターを全滅させるのだ。すると宝箱が出現し、中から宝のマップ20が入手できる。あとはバクダン島周辺でサルベージをするだけだ

島の位置

↓煙に巻かれても光を浴びればすぐ直る

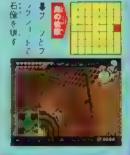
フロアマスターを全滅

▶入手場所 トゲの妖精島 ▶入手方法 風の神殿B1の宝箱から宝のマップ5を手に入れる 海のハートのマップ とった?

風の神殿で円筒形の部屋を吹き抜けにしたら、B1経由でボスの部屋の方向に進もう。ヘビィブーツでスイッチを押して扉を開ける部屋ですべての敵を倒す。つぎにヘビィブーツとフックショットを使うとボコブリンが出現。これも倒すと部屋に宝箱が出現し、宝のマップ5が手に入るぞ。あとはマップ片手にトゲの妖精島周辺でサルベージを。

島の位置

↓フックショットで石像を壊す

隠れボコブリンに注意!

全134体
フィギュア集め どこまで進んだ?

森の島近海に浮かぶニテン堂は、森の島からデクの葉で渡り、ある条件を満たすと入れるようになる。中では、店主ツクルハジメに写し絵の箱DXで撮った写真を見せると、被写体のフィギュアを作ってもらえるのだ。フィギュアは全部で134体。物語に登場するほとんどのキャラクターがフィギュアになる。ただし、時期を逃すと2度と撮影できなくなるキャラクターもいるので要注意。また、フィギュアが完成するまでには、丸1日の時間が必要。昼夜の唄があると、効率よくフィギュアを集められるぞ。それぞれのフィギュアを集めたら、つぎのページからのチェック欄に印を入れよう!

フィギュアゲットまでの道のり

フィギュアを作るためには写真が必要だ。写真を撮るためにはカメラが必要で、カメラを取るためにはイベントをいくつかこなさなければならない。というわけで、ここではフィギュアを作るまでの手順を詳しく解説していくぞ。

ニテン堂に入るためのハッチは、最初は閉じている。

ポイント

森の島のキャラクターの部屋 14体

じつは森の島のほとんどのキャラクターたちは、森の島にはいないのだ。島と島のあいだの移動は面倒だが、撮影が簡単なキャラクターが多いぞ。

マコレ

大地の神殿クリアー後は森の島の隠し部屋に、風の神殿クリアー後はボスの部屋にいる。

ニヤト

禁断の森のクリアーに関わらず、森の島の2Fにあるニヤトのクスリ屋にいる。

セルチ

禁断の森をクリア後、東の妖精島に移動。以降は、そこに常駐するようになる。

アルダ

禁断の森をクリア後、とび岩の島に移動。以降は、そこに常駐するようになる。

オーク

禁断の森をクリア後、星島に移動。以降は、そこに常駐するようになる。

ウォルナ

禁断の森をクリアー後、ダレの島に移動。以降は、そこに常駐するようになる。

バーチ

禁断の森をクリア後、サメ島に移動。以降は、そこに常駐するようになる。

ラミン

禁断の森をクリアー後、親子島に移動。以降は、そこに常駐するようになる。

エルム

禁断の森をクリア後、針岩の島に移動。以降は、そこに常駐するようになる。

ラブラ

禁断の森をクリア後、魚の島に移動。以降は、そこに常駐するようになる。

デクの樹

森の島の奥にいる。大きすぎて全身は撮れない。アップで撮影すればオーケー。

ツクルハジメ

ニテン堂の店主。カウンター越しに写真を撮ればオーケー。コメントに注目

マニー・A

フィギュア大好きっ子。いつも紙袋を抱えてニテン堂内をうろうろしている。

フォド

風の賢者。下向きの三日月の日にケノノから伝説の写し絵を買うとフィギュア化できる。

ここでの注意

デクの樹サマは大きすぎて全身を撮影するのが難しい。デクの樹さまに話しかけると目の前に上下に動く葉が現れるので、その葉に乗って、正面から撮影しよう。顔を中心としたアップを撮ってツクルハジメに見せれば、キチンとフィギュアを作ってくれるぞ。

↑葉っぱに乗って、デクの樹さまのお顔をアップでパシャリ。というか、デクの樹さまデカすぎ!

ここでの注意

禁断の森をクリアーすると、森の島にいたほとんどのコログたちは、各島へと散らばってしまう。下のマップを見ながら、それぞれの島を回って撮影しよう。疾風の唄を覚えていると移動が楽だぞ。

←疾風の唄を使ってサクサク撮れる

コログの居場所

H G C E F B D A

竜の島のキャラクターの部屋18体

ホスット
金の羽根を彼女にプレゼントするリト族。親方様の部屋の前で警備をしている

オドリー
親方様のフィギュアを作ると、同時に作ってもらえる

ヴァルー
竜のほこらのボス部屋の手前から外に出て撮影。顔が撮れればオーケー

フーチンとライチン
ライチンから疾風の唄を教わるときに撮影すれば、2体同時に入手できる

バイト君
竜のほこらをクリアー後、入り口付近をうろうろしている

親方様
親方様の部屋にいる 同時にオドリーも入手できる

ヒラリ
ポストハウス2Fの外にいる。バードマンコンテストに行くリト族。

ラルト
大地の賢者。左側が半分欠けた月の日に、ゲンゾーから伝説の写し絵として買える

コモリ
大地の神殿をクリアーしたあとは、竜の島の入り口にいるようになる

クバリ
ポストハウスの2Fに常駐している 郵便の仕分けをしているのだ

メドリ
大地の神殿をクリアーしたあとは、ボスのいた部屋でハープを弾いている。

ナマリ
1Fと2Fのあいだをウロウロしている。名前のとおり、言葉がなまっているのが特徴

スケットとガクット
親方様の後ろにいるふたりの護衛。どちらかひとりを撮ればオーケーだ

ズバットとバシット
バシットは親方様の部屋の外に、ズバットは竜のほこらの入り口に。どちらかの撮影でオーケー

バシリ
ナマリと同じように、竜の島の1Fと2Fのあいだをウロウロしている

オビー
飛行やぐらの上にいる。じつはバードマンコンテストのチャンピオン

コマリ
2Fから外に出るといる。大地の神殿にメドリを連れていったあとは撮影不可能になる

ウィリー
大海原の飛行やぐらでオビーといっしょに受付役をしている

ここでの注意

コマリは、どう見ても仕事をしているようには見えない困り者。昼間は竜の島2Fの外に、夜は1Fの中にいて、風の社について語ってくれるキャラクターだ。このコマリは、メドリが大地の賢者に目覚めたあとは、竜の島から姿を消してしまうぞ。こうなると、もう2度と撮影できなくなるのだ。物語を進めるまえに、かならず確認。まだなら急いで撮影しておくといいぞ。

↑フィギュアをコンプリートしようと思ったら、コマリがいなくてコマリっちゃった人続出!? というウワサです

ポイント 伝説の写し絵とは?

ガノンドロフ	風の賢者 フォド
大妖精	大地の賢者 ラルト
水の精霊 ジャブー	ハイラル王
妖精の女王	

モンスターの部屋 19体

アモス
神の塔などに出現する。動いている状態のものを撮影しないとダメ

デグアモス
巨大化したアモス。神の塔などに出現する。動いている状態のものを撮影しないとダメ

モース
禁断の森などに出現する。リンクにまとわりついてくるモンスター

ポウ
大地の神殿などに出現する。透明の状態で撮影してもオーケーだ

リーデッド
大地の神殿などに出現する。呪いで動けなくなるので注意しよう。

グヨーグ
海に出現する。全身を撮る必要はない。背ビレだけ撮影すればオーケーだ

オクタロック
海や森の島などに出現する。海か山に出現するとどちらかを撮影すればオーケーだ

シーハット
海に出現する。近寄ると体当たりされてしまうので遠くから撮影しよう

カーゴロック
竜の山のほこらなどいろいろな場所に出現する。首から上を撮影すればオーケーだ

プチブリン
魔獣島やブロロ島で出現する。4色いるうちのどれを撮影してもオーケーだ

チュチュ
いろいろな島に出現する。5色いるうちのどれを撮影してもオーケーだ

ピーハット
禁断の森などに出現する。小さいので遠くから望遠で撮影しよう

グース
魔獣島や竜の山のほこらに出現する。2種類いるうちのどちらかを撮影すればオーケーだ

ボコババ
森の島などに出現する人食い花。近寄らないと本体が出現しないぞ

キース/ファイアキース
竜の山のほこらや神の塔に出現する。どちらかを撮影すればオーケーだ

ボコブリン
魔獣島や竜の山のほこらに出現。3種類いるがどれを撮影してもオーケーだ

赤バブル/青バブル
神の塔、大地の神殿に出現する。どちらを撮影してもオーケーだ

フロアマスター
2回目の魔獣島、大地の神殿、風の神殿などに出現する。

マグテイル
竜の山のほこらなどに出現。攻撃すると丸くなるムカデだ

ポイント
影絵の島でフィギュアをラクに入手!

タウラ島のキャラクターの部屋 27体。

タウラ島はキャラクターが多[illegible]撮影するのは ひと苦労。しかし、[illegible]キャラクタ[illegible]はいな[illegible]ので いつでも撮影できるぞ。

ムール
魔獣島から救出したあとは、昼間は露店の近く、夜はクスリ屋横の空き地にいる。

ムールの父
ムール救出まえは オークションハウスの2階にいる。救出後は波止場にいる。

マギー
魔獣島から救出したあとは、オークションハウスの2階にいる。

マギーの父
マギー救出まえは波止場をうろうろしている。救出後は、オークションハウスの2階にいる。

トトゥ
昼夜の唄を教えてくれる人。昼でも夜でも岬で踊りまくっている。

キャノン
バクダン屋の主人。当たりまえだが、いつもバクダン屋にいる。

ドク・ヴァンダム
クスリ屋の主人。当然ながら、いつもクスリ屋にいるので撮影は簡単だ。

ゲンゾー
リンクの師匠にして、写し絵の達人。赤レンガの家にいる。

スズナリ
露店のあるじ。昼間は露店に、夜はカフェバ[illegible]いる。

ミセス・マリー
幸せのペンダントを集めている先生。しあわせ学校にいる。

キラービー
タウラ島の悪ガキ4人組。4人のうち誰かひとりを撮影すればオーケー。

ポトフとジョイナー
ルピーをあげるとヒントをくれるふたり組。お花畑にいる。どちらかひとりを撮ればオ[illegible]ケ[illegible]。

アントン
散歩が趣味の青年。昼間はタウラ島内をうろうろしている。

キーボウ
風力観覧車のある通路にいるぞ。トレ[illegible]トマ[illegible]クは黄色い帽子だ。

カメオ
昼間は階段にいる。夜は城の上で天体観測をしているが、これを撮影してもダメ。

リリアン
カフェバーの女主人。いつでもカフェバーにいるので撮影は簡単だ。

リンダ
昼間は、風力観覧車の建物の入り口付近に立っている。

サム
昼間は、海の見えるベンチに座っている。岬からでも撮影できるぞ。

ゴサク
タウラ島一の臆病者。いつもカフェバーにいるので撮影は簡単だ。

ガリクソン
ポストにラブレターを投函するおじさん。昼間はタウラ島内を歩いている。

ポピンズとベラ
うわさ話が大好きなおばさんふたり組。どちらかひとりを撮ればオ[illegible]ケ[illegible]だぞ

ミサーエ
昼間は、オークションハウス裏の桟橋にいる。船乗りダンプのお母さんだ。

ミネンコ
元ミス・タウラ島。昼間はクスリ屋の入り口付近にいる。

ガマ
船乗り。昼間は、アーチ状の通路の上に[illegible]る。夜はオ[illegible]クション会場[illegible]いる場合も。

ケンヤ
昼間は港にある門の近くにいる船乗り。夜はカフェバーにいるぞ。

ダンプ
昼間はバクダン屋の近くにいる船乗り。夜はカフェバーにいるぞ。

キャンディー
昼間は港に、夜はカフェバーにいる船乗り。風向きによっていろいろな情報を教えてくれる。

タクトバイエル

これでキミもマエストロ

タクトを操り6つの唄を使いこなそう

大海原やダンジョンなど、数々の場面でリンクを助けてくれるタクトの唄。唄は全部で6種類。ここではそれぞれの唄の特徴や入手方法を紹介しよう。中には、意外な使いかたのある唄も……。どの唄も入力直後のリンクの動きに注目せよ!

←演奏中にスタートボタンを押せば、コレクト画面になるぞ。

タクトを振るコツ、教えます

タイミングを示すゲージがメトロノームの中央に来たときにCスティックを倒すのが理想形。中央に来るまえにあらかじめ狙いの方向に入力していてもオーケーだ。

←早めのタイミングで入力してもオーケーだ。

風の唄

風向きを、東西南北とその中間の8方向に変える唄。海を移動するときや、デクの葉で空を飛ぶときにお世話になる。そのほか、ダンジョンの風の紋章が描かれている場所や、タウラ島の風力観覧車など、使用する場所が多いのだ。

疾風の唄

海上の特定の9つのポイントにワープできる唄。妖精女王に会うためには必須。コログのイベントはもちろん、フィギュア制作を依頼するときなど、冒険全般に役立つ。ちなみに、赤獅子に乗っているあいだしか使えないのだ。

タクトの音色のヒミツ

Cスティックでタクトを振るとき、コントロールスティックの左右でリズムを切り替えると、同じCスティックの方向でも出る音が変わっているのだ。たまには自作の曲を奏でてみては?

シ	基準の高さ
レ	1オクターブ上の高さ

コントロールスティック ＼ Cスティック	入力なし	↑	↓	←	→
入力なし	ド	ド	レ	ファ	ラ
4拍子 ←	シ	ド	レ	ファ	ラ
6拍子 →	レ	ラ	ラ	ミ	ファ

←拍子が変わると動きが変わるぞ。

→もっとも高い音は6拍子の上でファ

操りの唄

特定のキャラクターや銅像などを、プレイヤーの意図どおりに動かす唄。神の塔や大地の神殿、風の神殿の攻略には絶対に欠かせないぞ。操りたい相手やモノの近くで奏でないと、効果は発揮されないので注意!

▶唄の入手場所

地神の唄

マスターソードに、ガノンドロフを退ける退魔の力を宿す唄。大地の賢者たる資質を持つ者の前で奏でると、その者を覚醒させられるのだ。また、大地の神殿への閉ざされた入り口を開ける唯一の唄でもある。

▶唄の入手場所

風神の唄

地神の唄と同じく、マスターソードにガノンドロフを退ける退魔の力を宿す唄。風の賢者の資質を持つ者の前で奏でると、賢者として覚醒させられる。この唄も、風の島にある神殿の入り口を開ける唯一の唄なのだ。

▶唄の入手場所

昼夜の唄

昼夜を入れ替える唄。リンクの位置は動かず、昼に奏でると午前0時に、夜に奏でると正午になる。太陽か月が見えないと使えない。タウラ島のイベントや、フィギュアを制作するときなど、時間を進めるときに役に立つ。

▶唄の入手場所

ちょっとうれしいタクトの使いかた

物語には直接関係ないけど、知っているとちょっとうれしいタクトの使いかたをここで紹介。「風のタクト」にはこんな仕掛けがいっぱい。みんなもいろんな場所でタクトを振ってみよう。何か発見があるかも?

意外な使いかたをマスターしよう

▶壊れた看板も元どおり

剣で壊した看板の前で風神の唄を奏でると、なんと看板が元どおりになるぞ。ただし、ハンマーで埋めてしまった看板だけは元に戻らない。

▶スズナリさんの本性!?

夜中にタウラ島にあるスズナリの露店の店内に入って、そこで昼夜の唄を奏でて朝にしよう。すると、驚いたスズナリが現れて・・・。

▶演奏する音にメリハリを

タクトを振るとき、メリハリをつけたいと思ったことはない? アナログスティックを上に倒しながらタクトを振ると音が大きく、下に倒しながらだと音が小さくなるのだ。これは3拍子だけではなく、4拍子や6拍子のときもできるワザ。その場合は斜め方向に倒してみよう

←音に大小をつけるだけでも、タクトを振るのがかっこよくなるよね

ゼルダの伝説風のタクト 用語辞典

お世話になったアイテムやイヤな敵など、「風のタクト」に登場したさまざまな人や物を用語辞典のカタチで徹底解説。過去のシリーズとの関連や、「ゼルダ」の世界をより楽しむための情報も満載。プレイ中はもちろん、クリアー後にもぜひ熟読!

【あ行】

アイテムボール
アイテムやルピーがたくさん入っているボール。敵を倒すと出ることがある。全3色

青ジイ
プロロ島の青い辞典と言われている。昔は弟の赤シャチとともに剣士を目指していた

赤獅子の王
ハイラル王の仮の姿。リンクの道先案内人。しばらくほおっておくと、あくびをする

赤シャチ
プロロ島で暮らす漁師。剣士を志していたが、ケガをして諦める。礼儀を重んじる性格

あきビン
中身の入っていないビン。クスリや妖精などが入れられる。戦闘中に使えば、ファントムガノンの光の弾を弾き返せる意外な一面もある。シリーズを通じて重要なアイテムのひとつで、『時のオカリナ』ではポウなどのモンスターを、『ムジュラの仮面』ではデク姫を入れることができた

アモス
石像の形をした敵。『風のタクト』では神の塔にいる。シリーズのほとんどの作品に登場し、近づくか触ると動き出す。矢に弱いのが共通項。

アリル
リンクの妹。元気で明るい女の子。2周目のプレイでは海賊たちからもらったのか、ドクロの服を着ている。早くおばあちゃんの代わりに水汲みができるようになりたいと思っている

インパ (写真❶)
『時のオカリナ』以降では、時の勇者とともにガノンを封印した7賢者のひとりとされるゼルダ姫の乳母。1作目と『リンクの冒険』でも初代ゼルダ姫の乳母として登場。『時のオカリナ』では、数少ないシーカー族の末裔という設定が追加され、『ふしぎの木の実』では、『時空の章』にネール姫のおつきの太った乳母として登場している。『風のタクト』では、ハイラル城の地下にあるステンドグラスにその姿が残る「闇の賢者」

ヴァルー (写真❷)
リト族を守る空の精霊で竜の島の頂に棲む。訛りの強いハイリア語を話す。デクの樹とジャブーが神珠をみずからリンクに手渡すのに対し、ヴァルーのみ神珠をリト族に委ねている。『時のオカリナ』の炎の神殿に登場したボス、古代火竜ヴァルバジアが原型になっている。

ウィズローブ
魔道士。火炎やモンスター召喚の魔法で攻めてくる。シリーズのほとんどに登場し、前述の攻撃に加え、分身やテレポーテーションなどを使いこなす。1作目の青いウィズローブの強さは凶悪。

写し絵の箱
モノクロのカメラ。タウラ島の牢屋の奥に隠されている。森のホタルを入れることで、カラーの写し絵が撮れる"写し絵の箱DX"にパワーアップする。写し絵の箱というアイテムは、『ムジュラの仮面』にも登場。沼地の写し絵コンテストで、観光案内をしているチンクルの父親から渡される

黄金のタライとホース
サルベージ隊が捜している海に眠ると言われる伝説のお宝。"トライフォース"の聞き違いか

オクタロック
海や川に出現するタコ型のモンスター。シリーズを通じて登場。どのシリーズ作品でも、口から岩やバクダンを吐き出して攻撃してくる

オホメ券
テリーショップのシルバー会員になると着払いで郵送されてくるサービス券。使うと…

【か行】

カーゴロック
大海原全域に棲む鳥。カモメで飛ぶときの天敵。カギつめロープを使えば金の羽根が奪える

カーレ・デモス (写真❸)
禁断の森のボス。天井へ伸びた触手をブーメランで切ると、弱点の核が出現。好物はマコレ

海賊のお守り
『時のオカリナ』に登場したゴシップストーンを加工して作られたお守り。テトラからもらうことができる。離れた人と話せる通信機能があるが、その機能はハイラル王家の者しか使えない

回転斬り
まわりの敵を一瞬でなぎ倒すリンクの必殺技。魔法力をより消費する代わりに、威力と攻撃範囲がパワーアップした大回転斬りもある。技自体は、1作目ですでに登場している

回復のハート
ライフゲージひとつ分を回復する。草を刈ったり、敵を倒したりすると現れる

カギつめロープ

リト族に翼がなかった時代に使われていた道具。カギつめを木の枝などに引っ掛け、遠くへ飛ぶほか、敵からアイテムを奪ったり、海でのサルベージに使用したりと使用頻度が高い

風の神殿
マスターソードに退魔の力を授けるための祈りを捧げる神殿。風の島から入れる

風のタクト
特定の振りかたで、風向きを変えたり、昼夜を逆転させたりなど、いろいろな現象を起こせる

楽器
「風のタクト」のタクトをはじめ、「夢をみる島」のセイレーンの楽器、「神々のトライフォース」や「時のオカリナ」のオカリナなど、シリーズを通して重要な位置を占めるアイテム類

ガノン城 (写真)
ガノンドロフの居城。ハイラルの騎士団ですら落とせなかった難攻不落の城。シリーズを通じてガノンとの最終決戦の場になることが多い

ガノンドロフ (写真)
大魔王ガノン。シリーズの各作品によって設定が若干異なるが、リンクとゼルダの宿命の敵であることは変わりない。「時のオカリナ」以降の設定は、砂漠の民ゲルド族唯一の男性で、盗賊団の首領として各地を荒らしているときに、偶然"力のトライフォース"を見つけ、その後継者となったとされる。「ふしぎの木の実」では、ツインローバに召喚され、不完全な形態で登場

神に滅ぼされたのだ
ガノンドロフがリンクらに向かって言うセリフ

ガモース
禁断の森などに生息する巨大な蛾。鱗粉を撒きながら飛ぶ。「神々のトライフォース」ではドクロの森のボス。「ふしぎの木の実」では「大地の章」にボスとしてガモスの名で登場

看板 (写真)
場所などの説明が書いてある板。剣で斬ったり、ハンマーで地面に埋めたりできる。剣で斬った看板は風神の唄で元に戻せる

キース
竜の山のほこらなどに棲むコウモリ。火をまとったものはファイヤーキースと呼ばれる。シリーズ通じてのザコモンスター

貴族のたしなみ (写真)
ダレの島の別荘で遊べるパズルゲームの別名

キラービー
自称タウラ島の小さなギャング団。リーダーはイワン。ブタ係のジュンが、じつは密かに次期リーダーを狙っている

禁断の森 (写真)
森の島の西の島。かつては妖精やコログの楽園だったが、現在はモンスターが住みついている

金の羽根
金色に美しく輝く羽根。リト族女性の憧れの品

グース
魔獣島などに生息するネズミ。リンクに体当たりしてルピーを盗んでいく。裏の道で万能エサを撒くとアイテムを売ってくれる。「神々のトライフォース」などにも登場している

クグツガノン
ガノン城を守るガノンドロフの巨大な操り人形。人型、クモ型、イモムシ型と変化する

草 (写真)
刈るとルピーやハートが出現。草刈りができるようになったのは「神々のトライフォース」以降。

クスリ
ビンに入れて使う携帯薬。体力を回復する赤いクスリと、魔法力を回復する緑のクスリ、体力と魔法力を回復する青いクスリがある

グヨーグ
大海原に出現。目の前でUターンして体当たりしてくる。飛び道具に弱い。「ムジュラの仮面」では、グレートベイの神殿のボスとして登場

ゲルド族
盗賊を生業とする女系の種族。100年に一度生まれるという男性が一族の首領となる。ちなみに「神々のトライフォース」にはゲルドマンなる砂男が登場しているが、関連は不明

剣士の紋章
剣士の憧れの紋章。10個集めると赤シャチから大回転斬りを教えてもらえる

ゲンゾー
タウラ島の高名な写し絵師。ミステリアスな雰囲気で街のおばさんたちを虜にしている

ゴードン (写真)
神の塔のボス。神が試練として用意した古代のカラクリ。リンクの矢が尽きると鼻から矢を吹き出し、補充してくれる親切設計

ゴーマ (写真)
火の山のほこらのボス。マグマの中に棲む巨大甲殻虫。1作目、『時のオカリナ』、『ふしぎの木の実 大地の章』などシリーズに頻出。いずれも固い殻を持つ多足の生物で目玉が弱点

コキリ族
フォドや七賢者のひとりサリアの種族。一生子供のままでいることを宿命づけられている。緑色の髪と服、いっしょに行動する妖精を持っているのが特徴。チンクルの緑色の服は、このコキリ族をリスペクトしたもの。でもあまり似ていない

コモリ
リト族の親方様の子供。おばあちゃんの形見、ディンの神珠を肌身離さず抱えている

コログ族 (写真)
森の精霊。1年に一度森の島に集まり、儀式を行う。コキリ族の末裔。ハッパが特徴

ゴロン族
七賢者のひとりダルニアの種族。語尾にゴロをつけて話す。さすらいの露天商はその末裔

コンパス
ダンジョン内で手に入る。そのダンジョンの宝箱やボスの部屋などの現在位置がわかる

【さ行】

魚男
大海を回遊する情報通。昔、赤獅子の王に世話になったことがあり、その恩義からリンクに協力する。べらんめい口調が特徴的。肩こりに悩んでいるというが、肩の位置は不明

サリア (写真)
コキリ族。時の勇者とともにガノンを封印した七賢者のひとり。森の賢者。時の勇者とは幼なじみで、彼にオカリナをくれた人物であり、よき理解者だったが……。『風のタクト』ではハイラル城の地下のステンドグラスに姿を留める。ちなみに『リンクの冒険』には、サリアという町が登場する

サルベージ
海の底の宝箱を、宝のマップを片手に"カギつめロープ"を使って引き上げる作業のこと

398(さんきゅっぱ)
すんごいマップの解読料。サービス価格

幸せのボランティア協会
タウラ島での暮らし向上を目指すNGO。幸せの台座にスズナリの店で売っている花や小物を置くことをおもな活動としている。発起人はスズナリと言うことは……ボロ儲け!?

ジークロック (写真)
魔獣島のボスでアリルを連れ去った怪鳥。ガノンドロフのペット。同じ名の敵が『神々のトライフォース』にも登場しているが、そちらはトカゲのような体をした4本足のモンスター。いずれも鉄仮面で守られたアタマが弱点

シーハット
巨大な浮遊魚。独特なプロペラ音を響かせ、海上を低空飛行しながら体当たりしてくる

ジャイハーラ
大地の神殿のボス。ポウ族の頂点に君臨する巨大ポウ。太陽の光が弱点。子分のポウ15匹をすべて倒せば、本体も倒したことになる

射的ゲーム (写真)
シリーズ恒例になったミニゲーム。弓矢を入手後、魚男に万能エサをあげるとプレイできる

ジャブー
ハイリア語で話す水の精霊。『時のオカリナ』や『ふしぎの木の実 時空の章』では、ジャブジャブ様という名で登場。どの作品でも体内がダンジョンだった

正直者にしか見えない服
クリアーしたデータで最初からプレイすると、勇者の服の代わりにおばあちゃんからもらう

スイッチ
扉を開いたり、宝箱を出現させる仕掛け。踏むタイプ、矢で射るタイプなどさまざま

スズナリ
寒い国からやって来た露天商。露天商の世界では、生きた伝説となっているカリスマ商人。「いやはや」が口癖。ヨメさん募集中の40歳

スタルフォス
ガイコツ戦士。頭部を破壊しないと何度でも復活する。1作目から登場しているが、『風のタクト』でやっと中ボスに出世した

ゼルダ (写真)
ハイラル王家には、トライフォースの秘密を知る初代ゼルダ姫が魔道士の術によって永遠の眠りにつかされた過去がある。その悲劇を決して忘れぬようにと、生まれる女性に代々ゼルダという名前を受け継がせている。シリーズを通じて知恵のトライフォースの継承者であり、長い耳が特徴。『風のタクト』では自分の出生を知らず、海賊の首領テトラとして暮らしている

ゾーラ族 △
ラルトや七賢者のひとりルトの種族。川や海に暮らす水の民。青い身体が特徴でヒレを持つ。1作目から『夢をみる島』までと『ふしぎの木の実』では、敵として登場。水から顔を出し火の玉を吐いた

た行

タートナック △ （写真①）
重装備の騎士。『風のタクト』では、剣のみ、剣と盾持ち、剣と盾とマントを装備の3タイプ存在する。1作目から登場するモンスターで、背中側からの攻撃が有効なのが共通点

ダイオクタ △ （写真②）
『時のオカリナ』以降の定番モンスター。"オクタ"は、オクタロックの"オクタ"。シリーズを追うごとに巨大化の傾向がある。『風のタクト』の世界には6匹しかおらず、さらにイカの形をしている。近くを通る船を渦に巻き込み、遠くへ吹き飛ばすイヤな敵

大地の神殿
マスターソードに退魔の力を授けるための祈りを捧げる神殿。大地の島から入れる

大妖精 △ （写真③）
シリーズを通じてリンクの回復と能力アップをしてくれる役割を果たす。『風のタクト』の大妖精は、『時のオカリナ』や『ムジュラの仮面』の大妖精と一変。仏像のような面もち

旅の露天商 （写真④）
各地をさすらい、珍品を探す商人。デクの葉で扇ぐと、隠している素顔が見られる

タウラ島
たくさんの店や人でにぎわう島。

ダルニア △ （写真⑤）
時の勇者とともにガノンを封印した七賢者のひとり。ゴロン族の族長であり、勇敢な戦士。『リンクの冒険』には同名の町が登場する

ダンジョンマップ △
ダンジョンの構造が記載されたマップ。そのマップを発見したダンジョンの構造がわかる

小さなカギ
ダンジョン内のカギのかかった扉を開けるのに必要。入手したダンジョンでのみ使用可能

注目システム
『時のオカリナ』から採用されたシステム。対象に対してプレイヤーの視点を固定させることで、ストレスを感じずに3Dでプレイをさせる。注目するときに使用するボタンによって呼びかたは違い、『風のタクト』ではL注目、『時のオカリナ』と『ムジュラの仮面』ではZ注目と呼ばれる

チュチュ （写真⑥）
島やダンジョンなど、あらゆるところに生息する軟体生物。『タクト』では、赤、緑、黄、青、黒の5色と、シリーズ最多のバリエーション

チュチュゼリー
チュチュから得るクスリの原料。赤、青、緑の3種類。タウラ島のクスリ屋で調合可能

チンクル △
妖精を探すために始めたマップ解読の腕は超一流。妖精のためにいろいろな物を失ってしまったが、本人は自覚がない。『ムジュラの仮面』が初登場だが、いまや定番キャラ。35歳

チンクルシーバー
チンクルを呼び出して、冒険の手伝いをしてもらうための機械。使うにはゲームボーイアドバンスとGBAケーブルが必要。チンケルやチンクルホバーなど便利なアイテムが使える

チンクル像
チンクルの弟で、彫刻家のナックルが作ったチンクルの像。竜の山のほこら、禁断の森、神の塔、大地の神殿、風の神殿に隠されている

チンクルチンクルクルリンパ
チンクルの決め言葉。マネしてはならない

月
『風のタクト』では7日周期で満ち欠けをくり返すカメオの言う黄色くてまん丸なもの。『ムジュラの仮面』の月には顔があり、世界を破滅に導く

土人形
角島にある石像。神の塔を封印している。神珠を置くと封印が解け、女神像に変化する

ツボ △
壊すとルピーやアイテムが出てくることがある。投げると攻撃の手段にもなる定番アイテム。『ムジュラの仮面』のインゴーが命をかけているもの

ディン
ハイラルに大地を作ったとされる三大神のひとり。力を司る。『時のオカリナ』では、ディンの炎という攻撃魔法に名を残し、『ふしぎの木の実 大地の章』では、ヒロインの踊り子（じつは大地の巫女）の名前に使われている

デグアモス

神の塔などに出現する大きなカラクリの石像。矢で動きを止め、口にバクダンを投げ込んで倒す。『神々のトライフォース』や『夢をみる島』では神殿のボスとして登場。やはり矢に弱い。

デクの樹 (写真)

大地の大精霊。大地に根を生やしているので、『風のタクト』ではチュチュ、『時のオカリナ』ではゴーマと、よく敵に寄生される

デクの葉

扇ぐと風が発生。物を吹き飛ばすことができる。ジャンプ中に使えば空も飛べる。魔法力がない状態で使うと扇ぐだけになり、効果はない。

テトラ (写真)

海賊だった母を慕っていた人たちのため、母の跡を継ぐ女頭領。気が強そうに見えるが根は優しい。ハイラル王家の高貴な血を引く

テトラ一家

テトラ率いる海賊のメンバーは、口うるさいリーダーのゴンゾ、話し下手な整備士の若者セネカ、裁縫が得意なアトゥ、力自慢のナッジ、ドジで見張り番ズコ、元貴族を吹かす雑用係ニコ、キレると怖い知恵袋モッコの7人

テリー (写真)

海上移動型ショップ、テリーショップの経営者。カタカナの営業トークが冴える商売人。アイテムを売ろうとして、売るのを止めると膝を叩きながら怒る。夢はチェーン展開

伝説の写し絵

ケンゾーから貰える、フィギュアコンプリートには欠かせないアイテム。しっかり焼き増しされているので、何度でも買うことができる

時の勇者

はるか昔、七賢者とともにガノンを封印した勇者。時を自由に行き来できたのでそう呼ばれた。『時のオカリナ』のリンクのこと

特製スープ

リンクのおばあちゃんの手作りスープ。体力と魔法力が全回復。さらにダメージを受けるまで攻撃力が2倍になる。ひとビンで2回分

ドクロの首飾り

あまり趣味がいいとは言えない首飾り。マギーの父親と船乗りのダンブが集めている

トライフォース

世界を創った三大神が、その力の証としてハイラルの地に残した黄金の聖三角体。3つの三角は、それぞれ知恵、力、勇気を表す。この3つの三角が揃ったとき、最初に触れた者の願いが叶うと言われているのだが…

トライフォースのかけら

ハイラル滅亡後に8つに砕け散った勇気のトライフォース。海底に眠っている。"伝説のお宝"や"タフイとホース"など別名が多い

トライフォースのマップ

トライフォースのサルベージポイントが描いてあるマップ。別名、すんごいマップ。

トリックプレイ (写真)

リンクとテトラの連携技。テトラの放った光の矢をリンクが弾き、ガノンドロフに当てる。

な

七賢者

時の勇者リンクとともにガノンを封印した6人の賢者と時の賢者ゼルダの総称。6人は、水の賢者ルト、闇の賢者インパ、魂の賢者ナボール、森の賢者サリア、炎の賢者ダルニア、光の賢者ラウル。『風のタクト』では、ハイラル城の地下にゼルダを除く6人のステンドグラスが飾られている。また、ゼルダとインパを除く5人は、『リンクの冒険』に同じ名前の町がある

ナボール (写真)

時の勇者とともにガノンを封印した7賢者のひとり。義賊。ガノンと同じゲルド族

ニテン堂 (写真)

森の島近海にある会員制のフィギュア工房。写し絵の箱DXで撮った被写体をフィギュア化してくれる。店主はソクルハノメ

ネール

三大神のひとりで、大地に法則を与えたとされ、知恵を司る。『時のオカリナ』では、ネールの愛という一定時間無敵になる魔法に名を残す。『ふしぎの木の実 時空の章』では、時の巫女ネールというヒロインが登場した

は

ハートのかけら

4つ集めると体力の最大値がハートひとつ分増えるアイテム。定番のアイテムだが、じつは『神々のトライフォース』が初出。いっぽう、ハートの器というアイテムは、ボスを倒すと出現。ひとつでハートひとつ分増える別物

配達袋

手紙などの書類と露天商で扱うアイテムを入れられる袋。最大で8種類のアイテムが入る

ハイラル王 (写真)

本名ダフネス・ノハンセン・ハイラル。復活したガノンからハイラルを守りきれず、神に運命を委ねたハイラル最後の王。その悔いから赤獅子の王としてリンクの冒険をサポートする

ハイラル城 (写真)

神の塔から行ける海底に沈んだ城。大広間にある時の勇者像、階段付近にある大きな肖像画、地下にあるステンドグラスなど、封印戦争時代の面影を色濃く残す。『神々のトライフォース』では、司祭アグニムが居を構え、『時のオカリナ』ではガノンドロフがガノン城に作り替えた

ハイリア語

この世界の共用語。ヴァルーやジャブーがしゃべる古代ハイリア語はリンクにはまったく聞き取れない。しかしクリアーしたデータでゲームを始めると、聞き取り可能になる。

バクダン

壁を破壊したり、敵を攻撃したりできる。1作目から登場している定番アイテム。『風のタクト』では船上で使うと大砲の弾になる

バブル

炎に包まれた頭蓋骨。赤い炎の赤バブルと青い炎の青バブルがいる。シリーズ1作目から登場し、赤に触れると剣がしばらく抜けなくなる性質を持っていた(青に触れると戻った)

パワーリスト

力を増幅させる腕輪。あまりに重いものは、持ち上げられても、持ち歩けない。同様のアイテムは、パワーブレスレット(1作目や『ふしぎの木の実 時空の章』など)、パワーグローブ(『神々のトライフォース』)など、シリーズによって名前が異なりながらも登場し続けている

ハンマー

障害物を破壊したり、スイッチを押したりできる。武器として使うと横叩きで敵を吹き飛ばし、タテ叩きで敵をペチャンコにする。『神々のトライフォース』で初めて登場したアイテム

ピーハット

禁断の森などに出現する。プロペラ状の葉で浮遊して移動。デクの葉やフックショットで迎撃するといい。『時のオカリナ』に登場するものはあまりに巨大で一見の価値あり。いっぽう『ムジュラの仮面』には、1体だけ登場する

光の輪

海に眠る宝箱の位置を指し示す不思議な光。[illegible]のマップに載っているサルベージポイントから上がる光は、いっそう強く輝く

ヒョイの実 (写真)

テリーショップで売っているカモメを操るためのエサ。頭に乗せて使う。使用するときのリンクの表情がちょっとステキ

ファントムガノン (写真)

ガノンドロフが作り上げた己の幻影。光の弾を跳ね返して戦うという戦法は『神々のトライフォース』のアグーム戦など、シリーズの定番になっている。『時のオカリナ』では、森の神殿で絵の中から現れる同じ名前の敵が登場する

封印戦争

時の勇者と七賢者が大魔王ガノンと戦った争い。ハイラル全土を巻き込んだ壮絶な戦いとなった『時のオカリナ』の物語のことを指す

フーチンとライチン

竜の山の祭殿に祭られている風の兄弟神。フーチンが兄でライチンが弟

ブーメラン

シリーズおなじみの武器。遠くのアイテムも、これさえあれば回収することができる

フォド (写真)

コキリ族の賢者。マスターソードに退魔の力を宿すため、風の神殿で神への祈りを捧げていたところをガノンドロフに葬られる

プチブリン

つねに集団行動で、鳴き声をあげながら近づいてくる。万能エサが好物らしい

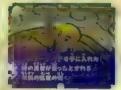
フックショット

先端の尖った部分を木や的に当てると、その場所まで移動できるアイテム。武器として使うと小さな敵なら手元に引き寄せられる。赤獅子の上に乗るときに使うと便利。初出は『神々のトライフォース』。

船の帆

船の上で風を捕らえて、船を進ませる

フロアマスター (写真)

長い手で標的を捕まえて、違う部屋に放り出す。シリーズを通じて攻撃方法は基本的に同じだが、『風のタクト』から形態が手から腕になった。意外と寂しがり屋らしい…

フロル
大神のひとり。大地に生命を生み出したと言われ、勇気を司る。『時のオカリナ』では、フロルの風というワープ魔法に名を残している。『ふしぎの木の実』では、ディンやネールと異なり、あいことばを管理している

プロロ島
リンクの育った島。物語の始まった地点

別荘の権利書
ダレの島にある別荘の権利書。この紙1枚で執事の対応がまったく違ってくる

ヘビィブーツ
履くと体が重くなり、風に吹き飛ばされなくなる。歩く速さが遅くなるのが難点。初登場は『時のオカリナ』。履くと水底を歩けた

ボウ
大地の神殿に登場する敵。光を当てて実体化させないと倒せない。取り憑かれると、キー入力と反対の方向にリンクが動き出す厄介な敵。『時のオカリナ』ではビンに詰めたボウを捨てようとすると、なんとリンクが飲み干し始める。『ムジュラの仮面』ではビンに詰めたまま売却できる不思議な敵。『風のタクト』では集合してジャイ・ハーラになる

望遠鏡
アリルの宝物。物語の冒頭がリンクの誕生日なので1日だけ特別に借りたが

ボコの棒 （写真）
ボコブリンの武器のひとつ。先端に火がつけられる。『時のオカリナ』では、デクの棒という同じ役割のアイテムがあった

ボコババ （写真）
デクババに擬態している食虫植物。リンクをおいしそうに食べる姿は必見

ボコブリン
ナタやボコの棒、望遠鏡を使いこなす。見た目とはウラハラに手先が器用な敵

ポスト （写真）
郵便箱兼郵便受け。手紙以外のモノを入れると、「ヘッ!」と吐き出す

ポストマン
『ムジュラの仮面』から登場の郵便集配人。『風のタクト』では、リト族が担当している

ボス部屋のカギ
カギのかかったボスの部屋の扉を開けるために必要。入手したダンジョンでのみ使用可能

【ま行】

マグテイル （写真）
硬い殻に覆われているムカデのような外見の敵。目が弱点。水をかけると丸くなってしまう

マコレ
コログ族のひとり。風の賢者の生まれ変わり。お調子者のバイオリニスト

マジックシールド
魔法力を使って発生させたオーラで身を守り、敵の攻撃を無効化する

魔獣島
ガノンドロフの地上の居城。魔物の巣窟と化しており、サーチライトが特徴的

マスターソード （写真）
退魔の力を宿した伝説の剣。ガノンドロフを倒すことができる唯一の武器。大地の神殿、風の神殿とクリアーするにつれて、その外見が微妙に変化していく。『神々のトライフォース』ではビームまで発射できた。じつは初代の『ゼルダの伝説』にはこの名の剣は登場していない。

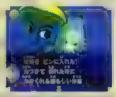
魔法のツボ
魔法力を回復させるアイテム。敵を倒したり、ツボを壊したりすると出てくることがある

満タン券
マリーショップのゴールド会員になると前払いで売られてくるサービス券。ライフ、魔法力、バクダン、矢が満タンになる

ミニゲーム
ゲーム内で行われる、魚男の的当てやタウラ島のブタ探しなどストーリーと関係ないゲームの総称。クリアーすると賞品がもらえる。『神々のトライフォース』の穴掘り、『時のオカリナ』の流鏑馬などいろんなバージョンがある

ミラーシールド
光を反射する、鏡でできた盾。ビーモスのレーザー光線を跳ね返し、防ぐことができる

みんなにはナイショだよ
ふたりだけの秘密という意味。シリーズを通じて人からアイテムやルピーをもらうときによく耳にされる。1作目ですでに登場

メドリ （写真）

半人前のリト族の女の子。ヴァールの付き人として働いている。大地の賢者の生まれ変わり。「やっちゃってくらさ〜い」などの名言あり

モース
ひっつき虫と呼ばれる実在の植物、オオオナモミのように体に張りつく。ダメージは受けないが大量に張りつかれると動きが鈍くなる

森のホタル
森の島にだけに生息する。ほかのホタルよりも明るく強く神秘的な光を放つ

森の水
植物の生命力を高める森の島の湧き水。20分で効果が切れるが、それまで捨てられない。

モリブリン
長い槍を持つブタの化け物。シリーズを代表する敵。『風のタクト』ではシリーズ最強か

モルドゲイラ
風の神殿のボスで、弱点は舌。舌はフックショットで引っ張り出せる。初代『ゼルダの伝説』のモルドアームや『ムジュラの仮面』のツインモルドなどシリーズを通して"モルド"とつくモンスターは、蛇のような体型をしている

【や】

やぐら (写真)
海上に設置されている敵の見張り台

勇者のお守り
マリー先生からもらえるモンスターの体力がわかる不思議な仮面。被った顔はちょっと怖い。

勇者の剣
赤シャチから正しいことに使えと渡される剣

勇者の盾 (写真)
リンクの家に代々伝わる盾。トライフォースの紋章が入っている。リンクが旅立つとき、おばあちゃんが行かせまいと隠したりもする

勇者の服
時の勇者にちなんだ緑色の服。プロロ島では男の子が12歳の誕生日を迎えると、この服を一日だけ着させるという風習がある

勇者の弓
神の塔で手に入る。魔法力を使って炎の矢、氷の矢、光の矢を射ることができる。光の矢はザコなら瞬殺してしまうほどの威力を持つ

幽霊船
月の満ち欠けで出現場所を変える船。船の構造はセンスイ艦とほとんど変わらない

妖精 (写真③)
触れると体力を回復してくれる。あきビンに入れて携帯していると、リンクの体力が尽きたときに現れ、リンクを復活させ、体力を回復する

妖精の女王
親子島の泉にいる。すべての妖精の頂点に立つ。外見は子供だが、態度はかなり威圧的

【ら行】

ラウル (写真)
時の勇者とともにガノンを封印した七賢者のひとり。『リンクの冒険』に同名の町がある

ラルト
ゾーラ族の賢者。大地の神殿でマスターソードに退魔の力を宿すため、神への祈りを捧げていたところを復活したガノンに葬られる

リト族
竜の島に暮らす有翼の種族。郵便事業を営んでいる。ゾーラ族の末裔で、名前の末尾に"リ"をつける習慣がどうやらあるようだ

リンク (写真)
「ゼルダの伝説」シリーズの主人公。勇気のトライフォースの継承者にして時の勇者。緑色の服がトレードマーク。左利きなのは、1作目で意図せず左手に剣を持たせたのが、そのまま継承されているという。『風のタクト』ではプロロ島出身の元気な男の子。シリーズに登場するリンクは、1作ごとに同じ名前の別人と考えるべきであろう。ただし、『時のオカリナ』と『ムジュラの仮面』のふたりは同一人物である

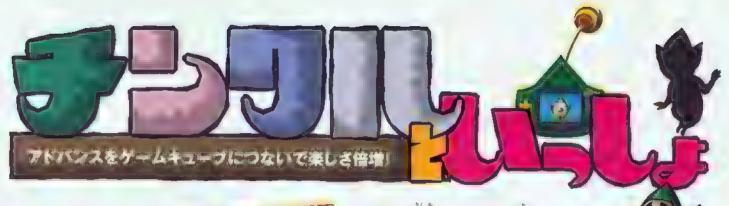
ルト (写真)
時の勇者とともにガノンを封印した七賢者のひとり。水の賢者。自称、時の勇者の婚約者。ゾーラ族の姫。『リンクの冒険』に同名の町がある

ルピー
「ゼルダの伝説」シリーズの通貨。インドの通貨もルピーだが、とくに関係はないらしい

【わ行】

わらしべイベント
1本の藁からはじめた物々交換で、最後には巨万の富を得た"わらしべ長者"の話をもじった物々交換イベント。初登場は『夢をみる島』

アドバンスでチンクル!
ゲームキューブでチンクル!

いまや彼抜きでは「ゼルダ」が語れなくなってしまったチンクル。『風のタクト』ではマップの専門家という役割を大きく越え、ゲームキューブとアドバンスをつなぐ大役を担っている。多くのプレイヤーは、アドバンスを繋がずクリアーしたのでは？　ここでは、実際にチンクルを使ってできることを検証するぞ。

チンクルが冒険をお手伝い!!

チンクルは、リンクの冒険を手助けしてくれる名アシスタント。タウラ島で手に入る"チンクルシーバー"を使えば、世界中どこでも呼び出せるのだ。ひとりのプレイヤーがリンクを担当し、もうひとりがチンクルを担当すれば、チンクル側からリンクに冒険に役立つ指示が出せるうえ、アイテムを使用して、空中を歩かせたり、体力を回復したりもできるのだ。謎解きやアクションの腕が原因で攻略を中断していた人も、ぜひ一度試す価値はあるぞ。

⬇使えるアイテムは、92ページで紹介しているぞ

⬆チンクルを呼び出すとぱけた顔が疑心暗鬼を物語る

⬆離れた場所を破壊する"チンクルボム"は超便利。

チンクルとのつきあいかた

チンクルを呼び出すためには、通常のプレイに必要なものに加え、アドバンス本体とGBAケーブルが必要。GBAケーブルをゲームキューブとアドバンスにセットすればオーケーだ。ゲームキューブ側からチンクルレシーバーを使うとアドバンスが反応し始めるぞ。

チンクルだからできるステキなサポート!!

何もプレイヤーをおもしろがらせるためだけにチンクルがいるワケじゃない。チンクルの最大の魅力は、プレイヤーが謎解きやアクションで行き詰まったときに見せる便利で強力なサポートだ。ここではその能力を解説しよう。チンクルとふたりでプレイするおもしろさが、きっとわかってもらえるだろう。

チンクルはマップのスペシャリスト

チンクルの最大の特徴であるマップ解析の能力は、チンクルシーバーでもいかんなく発揮されている。現在の風向きや位置を示してくれるサブモニターとしても使えるうえ、ダンジョンの中では謎解きのヒントをくれる攻略補助の役割を果たしてくれるのだ。

←まずはチンクルを呼び出してマップを準備。

「!」マークに注目

↑アドバンス上のマップに"!"マークが出たら、そこには何かがある証拠。ふだんは見つけられないアイテムなどが見つかることもあるぞ。見逃すな

広い海もおまかせ

↑海で迷いそうになっても、チンクルがいれば現在位置と目的地の位置関係を知ることができる。"カモメのハネペン"を使えば、マーキングも可能だぞ

隠しアイテムをゲット

↑"チンクル像"や"伝説のヘーノ"など、チンクルがいないと手に入らないアイテムも数多くある。「風のタクト」を遊び尽くすためにはチンクルは必須!

謎解きだって楽チン

↑チンクルは、ダンジョンなどで難しい仕掛けや謎を解くためのヒントを出してくれることもある。ひとりでは思いつかなかった攻略法が見つかるかもよ。

チンクルといっしょ

協力プレイで死角なし

ひとりで遊んでも便利なチンクルの機能。でも、リンクとチンクルに役割を分担してふたりで遊べば、スムーズに冒険が進められるうえ、楽しさが倍にアップ! 兄弟、親子、友だちどうしなど、助けあって冒険すれば、いっそう達成感も大きくなるだろう。ちなみに、プレイするときはアドバンスのボリュームを少し大きくしておくと、チンクルの呼びかけに気づきやすくなるぞ。

←つぎに行く場所や近くにあるアイテムを教え合えば、捜し漏れもない

→リンクの死角になる場所に敵がいても、チンクルがバッチリ教えてくれるのだ

アンクルからひとこと

妖精さんに協力できるようにと、ボクらはタウラ島の南西で準備しているのだ。

チンクルコラム 略して チンコラ

まずはチンクルシーバーを捜せ!!

チンクルとステキな旅を楽しむためには、まずチンクルシーバーを手に入れる必要がある。初めてタウラ島を訪れたときにチンクルを牢屋から開放すれば、後からチンクルシーバーがもらえるぞ。また、そのタウラ島で最初にチンクルシーバーを起動すると、練習用のちょっとしたイベントを楽しむことができるのだ

チンクルシーバー片手にさっそく練習なのだ

チンクルのアイテム、いいでしょ?

チンクルシーバーを使えばチンクルがルピーと引き替えに、冒険をサポートするアイテムを手に入れてくれる。アイテムは全12種類。上手に使えばダンジョン攻略からミニゲームまで、冒険をラクに進められるぞ。ただし、アイテムは効果発動まで時間がかかる。注意しよう。

➡この画面でBボタンにアイテムをセットする

カモメのハネペン
0ルピー

覚えておきたい場所や島などにマークをつけて記録できるアイテム。現在位置からマークまでの方角など位置関係もわかるぞ。しかも0ルピー。いわゆるタダ!

チンクルシールド
40ルピー

マジックシールドと同じ効果。10秒間だけリンクを守ることができる。強敵と戦うときに使えば、戦闘が楽になるぞ。魔法ゲージが減らないのがうれしい。

チンクルボム
10ルピー

投げることはできないが、リンクの持っている爆弾と同じ効果と破壊力がある。このチンクルボムで爆破しないと発見できないアイテムもあるぞ。

クルリンパ
40ルピー

右の表にある効果のどれかが得られる。しかし、表中のすべての効果が使えるようになるには、チンクルタワーに行く必要がある。ギャンブル要素が強いが便利。早めにチンクルタワーに行くといいぞ。

何もおきない
ハートと魔法力を回復
チンクルシールド(20秒間継続)
チンクルシールドとチンクルホバー(10秒間継続)

チンクルホバー
30ルピー

使うと、リンクが5秒間だけ空中をまっすぐ歩くことができるアイテム。ジャンプが難しい場所や、デクの葉で飛ぶ直前に使うと効果絶大なのだ。

チンクルウォッチ
0ルピー

ゲームの中の時刻がわかる。開催時間が決まったイベントに参加するときには便利だ

せつめいしょ(青)
0ルピー

陸上でのチンクルの操作方法が書いてある。チンクルシーバーを手に入れたら最初に読もう。

せつめいしょ(赤)
0ルピー

海での操作方法が書いてある。おさがりのチンクルシーバーを手に入れるとなくなるぞ。

おさがりのチンクルシーバー
0ルピー

使うとその場で万能エサ、爆弾、矢のどれかを買うことができる便利なシーバー。

チンケル
赤20ルピー/緑40ルピー/青80ルピー

赤はハート3つぶん、緑は初期状態の魔法ゲージで半分程度、青はハートと魔法ゲージが全快する。どのチンケルも使ってから効果が出るまでに時間がかかるので注意。

アイテムを安く手に入れるのだ

チンクルのアイテムは冒険の序盤から役に立つものばかりだが、値段は少々高め。これから紹介するふたつのイベントをクリアーして、アイテムの値段を安くしよう。

➡安くても効果は変わらない。ステキかも

ディスカウントスポット ❶ タウラ島

しあわせ学校の入り口の上に乗れば、ホバーとシールドとクルリンパの値段を安くすることができる

➡ここへ来るには、学校横の塀からジャンプ。

ディスカウントスポット ❷ 魔獣島

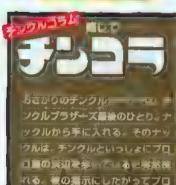
魔獣島の東側1Fの部屋にあるナベに入ると3種類のチンケルをすべて半額にすることができるのだ。

➡上の棚からナベの中へ飛び降りよう

ナックルからひとこと

おさがりのチンクルシーバーは、早めに持っとくといいのだ

チンクルコラム 教えて チンコラ

おさがりのチンクルシーバーはどこ?

おさがりのチンクル[illegible]チンクルブラザーズ最後のひとり、ナックルから手に入れる。そのナックルは、チンクルといっしょにプロロ島の浜辺を歩[illegible]れる。彼の指示にしたがってプロロ島内にある4カ所のポイントに移動すれば、おさがりのチンクルシーバーがもらえちゃうのだ

チンクル像を集めるのだ!!

アドバンスをつないだときだけに現れる隠しアイテム"黄金のチンクル像"を集めよう。ひとつにつき50ルピーがもらえるぞ。すべての像を見つけるとなんと500ルピーのボーナス!

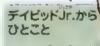
デイビッドJr.からひとこと

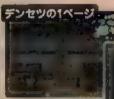
チンクル像を手に入れたら、チンクル島に来ないとダメね～

竜のチンクル像はココ!

竜のチンクル像は、竜の山のダンジョンの1F最北端、カギつめロープで渡る部屋にある。通常はこの部屋で東に曲がるのだが、チンクルシーバーのメッセージを頼りにチンクルに活躍してもらおう。そこでチンクルボムを正面の壁に使えば宝箱が出現。中から像が見つかるぞ。

⬆➡少しくぼんだ場所でチンクルボムを使うと、宝箱が出現するぞ

神のチンクル像はココ!!

神のチンクル像は、神の塔2Fの最初の部屋、動くフロアーの最上段にある。また、神の塔には、ヨウセイのデンセツというアイテムも落ちているぞ。コレはアドバンスでのみ読むことができるチンクルにまつわる読み物。すべて集めたら、中央のホールに持っていこう。すると……。

デンセツの1ページ

⬆カギつめロープを引っ掛けるフックの上だ

デンセツの2ページ

⬇動くリフトの部屋でジャンプ

デンセツの3ページ

⬆部屋中央のブロックからデクの葉で飛ぼう

デンセツの4ページ

⬆爆弾で部屋の奥にある柱を壊してから、デンセツのページを探すのだ

デンセツの5ページ

⬆部屋の左側にある柱の近く、デンセツのページが隠されているのだ

禁断のチンクル像はココ!!

禁断のチンクル像は、禁断の森のB1、赤く巨大な花のある部屋の北に隠されている。禁断の森をクリアーしてからココまで戻るのはタイヘンなので、最初に来たときにチンクル像を取るといい。近くにある草木を刈り取っておけば、宝箱の場所を発見しやすいぞ。

⬆部屋に入ってすぐ右にある足場をチンクルボムで爆破すれば宝箱が出現。

⬇リンクを移動させてチンクル像をゲット。ネバネバしてるって……。イヤ～ン!

大地のチンクル像はココ!!

大地の神殿のB1、つり橋のある部屋で橋の手前から部屋の左側へ向かって、デクの葉でジャンプしよう。うまくフロアーに乗れたら、その先に目的の像が隠されているぞ。帰り道は、フロアマスターに捕まらないように注意!

風のチンクル像はココ!!

風の神殿の入り口からまっすぐ進み、木にフックショットを撃ち込んで上に進む部屋に向かおう。その部屋のいちばん下に風のチングル像が隠されている。しかし、周囲のウィズローブの攻撃がとてもジャマになるので、宝箱の場所を探すまえに、先に倒しておくとラクになるぞ。

「風のタクト」お役立ち知識の泉

このページでは、今作「風のタクト」をトコトン楽しむために役立つ知識をドーンと紹介するぞ。これさえ読めば、今日からキミもゼルダ博士！

過去の「ゼルダ」シリーズには、知らないと損をするテクニックがいくつも隠されていた。もちろん今作「風のタクト」にも、これまでと同じように"知って得するテクニック"が多数存在しているぞ。ここではそんなテクニックや知識を、"アイテム活用編"、"アクション・ミニゲーム編"、"そのほか・マメ知識編"の3つに分けて公開！　しっかりと覚えて使いこなせれば、これまで以上に「風のタクト」を楽しむことができるぞ。

その1 アイテム活用編

「風のタクト」に登場するアイテムには、本来の使い方とはちょっと違った使いかたをすることで役に立つものがたくさんあるぞ

カギつめロープをとことん使いこなそう！

~» モンスターからエモノをゲット!! 80

金の羽根やドクロの首飾り、チュチュゼリーなどをたくさん集めたいときに役立つテクニックがコレ。カギつめロープを装備して、モンスターをL注目しながら使ってみよう。なんとモンスターの持っているエモノを奪い取ることができるのだ。ただし、1匹から取れるのは1個までなので覚えておこう。

➡モンスター相手にカギつめロープを投げろ

⬅これでアイテム集めもだいぶラクになるぞ

~» 棒の上に立ってショートカット!! 50

森の島の小島にある宝箱を、簡単に取れてしまう方法を紹介。森の入り口にもっとも近い棒にカギつめロープを引っかけて、Rトリガーを押しながらロープをたぐりよせてみよう。するとフックの上に乗ることができる。そこからジャンプしてデクの葉で飛べば、南の小島まで到着できるぞ。

⬅トリガーで棒に上って、そこからジャンプ！

➡ジャンプするまえに、風向きはしっかり調整しよう。

ブーメランを投げまくれ！

~» いろいろ役立ちます 90

ブーメランは、モンスターへの攻撃以外にもいろいろな使い道があるアイテム。アイテムを回収したり、モンスターを気絶させたりすることができるので有効に使おう。

➡アイテムをターゲットにすれば回収できるぞ。

⬅モンスターによってはブーメランで気絶するぞ

⬅複数の敵に同時に攻撃できるのもポイントだ。

フックショットを有効活用！

~» 物をたぐり寄せる！ 70

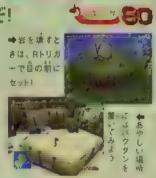
フックショットは、木やマトに向かって打ち込むと、その場所まで一気に移動できる便利なアイテム。そのほかにも、"ヘビィブーツを履いた状態でフックショットを使い、重たいモノを動かす"なんていう使いかたもあるので覚えておいて損はないぞ！

➡木に向かって使えば高い場所に上れる

➡ヘビィブーツを履けば重たい物を引けるぞ

バクダンを投げつける!

～» 岩や壁を壊せるぞ! 80

バクダンはおもに、ジャマな壁や岩を壊すときに使うアイテムだ。邪魔な障害物を壊したいときには、ボタンを1回押してバクダンを担いだら、Rトリガーを押してその場にセットするほうがいい。投げてしまうと、狙いを定めにくくなってしまうぞ。

➡岩を壊すときは、Rトリガーで目の前にセット!

⬅あやしい場所にはバクダンを置いてみよう

～» やぐらの砲台を壊せるのだ! 90

各海域にいくつもあるやぐらの砲台。この砲台をカンタンに壊す方法を紹介。船から弓矢やブーメランで砲台を狙うよりも、やぐらに上って砲台の上からバクダンで壊すほうが簡単だぞ。

～» 敵への攻撃手段としても! 70

バクダンは、敵への攻撃手段としても非常に有効。船に乗ってバクダンを使うと、大砲に早変わりするのだ。ダイオクタなどを倒すときにはコレを利用して戦おう。

⬅大砲はよく狙わないと当たらないぞ。

ハンマーでぶっ叩け!!

～» あらゆるでっぱりを叩け! 80

いろいろな島やダンジョンには、怪しいでっぱりがいくつかある。でっぱりがスイッチになっている場合があるので、でっぱりを見つけたときは、とにかくハンマーで思いっきり叩いてみよう!

⬅よくわからないでっぱりはとにかく叩け

～» 武器としても効果絶大!! 70

ハンマーは、武器としての威力もかなりのもの。ただし、ふりかぶるモーションが大きいので、そのスキを敵に狙われないように注意しよう。また敵の種類によっては、地面を叩くと気絶させることができるので、有効に活用しよう。

⬆チュチュなどは、ハンマーで地面を叩けば一斉に気絶するぞ

～» 氷の矢との合わせワザ! 80

親子島で妖精の女王からもらえる氷の矢。氷の矢をモンスターに撃つと、そのモンスターを凍らせることができる。さらに凍ったモンスターに対して、ハンマーを使って攻撃してみよう。なんと、1発で粉々に砕け散るのだ!

⬅モンスターに氷の矢を撃って凍らせてから

➡ハンマーで叩けば一撃でバリーン!

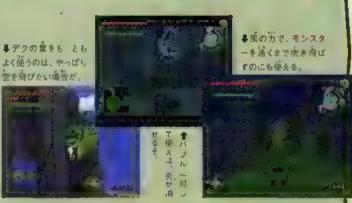
デクの葉を使って風に乗ろう!

～» 空を飛ぶだけでなくこんな使い道がある! 80

デクの葉を使えば、風に乗って空中を飛ぶことが可能。空中を飛ぶ以外にも、デクの葉には使用方法がいくつかある。たとえば、ファイアキースや青バブル、赤バブルに対してデクの葉を使うと炎を消すことができるのだ。また、ピーハットにデクの葉を使うと、羽根の回転が止まって、こちらの攻撃が当たるようになるぞ。

⬇デクの葉をもっともよく使うのは、やっぱり空を飛びたい場合だ。

⬇風の力で、モンスターを遠くまで吹き飛ばすのにも使える。

⬆バブルに対して使えば、炎が消せるぞ。

アクション・ミニゲーム編

このページでは、アクション操作に関する詳しい情報から、ミニゲームを上手にプレイする方法までを徹底的に紹介するぞ

操作によって変化する剣のアクションをマスターしよう!

～» 使い分けで確実に強くなる　90

今作「風のタクト」では、Lトリガーやコントロールスティックを組み合わせることで、さまざまな攻撃がくり出せる。戦闘では基本的にL注目をしながらの攻撃が多くなるはずなので、L注目をしながらの連続攻撃パターンを表にしてみた。しっかりと頭に叩き込んで、多彩な攻撃を自由自在に出せるようにしよう。

↑L注目でモンスターをターゲットするのは基本中の基本だぞ

〈L注目をしながら敵の近くで斬りつける場合〉※1 L注目を解除するとよこ斬りになる

	ニュートラル	左か下を押しながら	右を押しながら	上を押しながら
1、2撃め	たて斬り※1	よこ斬り	よこ斬り	突き
3撃め	たて斬り※1	よこ斬り	よこ斬り	飛び跳ね斬り
4撃め	振り上げ斬り	飛び跳ね斬り	たて斬り	回転斬り

←連続攻撃中にコントロールスティックの入力方向を変えれば、攻撃が変化

←最後の1撃を回転斬りにすれば、周囲の敵にも大ダメージ!

赤シャチの特訓を極める

～» 999ヒットを目指すために　70

←Bボタン連打で攻撃を出し切るのは禁物だ

赤シャチの修行で、攻撃を999回当てるには、かなりの根気が必要となる。しかもBボタン連打で攻撃を出し切ってしまうと、スキができてしまい赤シャチの攻撃をガードできなくなるので注意。

↑2回ほど斬ったら攻撃を一たん止めていつでもガードできるよう準備しておこう

↑赤シャチの攻撃をガードすることに成功。再び攻撃を加えるのだ

砲台ゲームプチ攻略

～» サカナを目安に撃て!　60

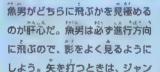
めがね島で遊べる砲台ゲームのコツを紹介。海上を飛び跳ねる魚を目安に、砲台の角度調整をしていくと簡単に当てることができるぞ。

←魚は砲台が15度のときに届く距離にいるのだ

→魚と戦艦の距離を見て5度間隔で調整

←外れたら水柱を見て角度調整しよう

魚男ゲーム上達法

～» 影の向きをよく見るべし　お役立ち度 65

魚男がどちらに飛ぶかを見極めるのが肝心だ。魚男は必ず進行方向に飛ぶので、影をよく見るようにしよう。矢を打つときは、ジャンプの頂点か落ちぎわを狙うと当てやすいぞ。また、影が見やすくなっている昼間に、このミニゲームをプレイするのもポイント。

→影の向きをよく見てジャンプ方向を予測

→頂点か落ちぎわを狙うほうが当てやすい

その3 そのほか・マメ知識編

タウラ島のオークションで安く競り落とすには

残り5秒まえからが勝負！ 85

オークションが始まったら、金額を提示する権利を得ないようにしたまま、ゲージを7割程度まで上げる。終了5秒まえの合図があったら、そこで初めてゲージを最大値まで引き上げ、現在の額に30ルピー程度上乗せするのだ。これだけでほかの参加者は行動不能になり、簡単に品物が入手できるぞ。

⬆これがスズナリの合図。ゲージは7割程度でじっとガマンの子。合図と同時に連射して、金額を提示する権利を得よう。

⬆たったの30ルピーを上乗せするだけで住人たちはクラクラのヒヨヒヨ。これでアイテムゲットなのだ

船の操作をマスターして大海原を突き進め!!

船は急に止まれ…ます 70

狙った場所に船を停めるには、カギつめロープを使おう。どんなにスピードが出ていても、船をピタリと止めることができるぞ。

⬅思いどおりの場所でピタッと停止させれるのだ。

クイックターンで急旋回！ 70

船でジャンプしたあとの着水時に、コントロールスティックを左右のどちらかに入れてみよう。船が急旋回して、方向転換ができるぞ。

⬅目的地を行き過ぎてしまったときに非常に便利だぞ。

月の満ち欠けの法則

月の満ち欠けを覚えよう 70

夜空に輝く月は、7日周期で満月になるぞ。月の満ち欠けによって、ゲンゾーさんから買える伝説の写し絵が変わったり、幽霊船の出現ポイントが変わったりするのだ。月の満ち欠けは要チェック！

飛行やぐらのポイント

魔法ゲージを2倍にしてから挑戦 60

飛行やぐらで挑戦できるバードマンコンテンスト。このコンテストでゴールにたどり着くには、魔法ゲージを大妖精に伸ばしてもらってからでないと届かないのだ。

⬆ゲージが初期状態では届かない

⬇上昇気流に乗ってゴールを目指せ

カンタンに船に乗る!!

フックショットの意外な使いかた 60

赤獅子の王に向かってフックショットを使ってみよう。なんと離れた場所から一瞬で船に乗ることができるぞ。ちなみに、何度もやると赤獅子の王に怒られるので注意。

⬆フックショットでラクラク乗船。

⬇ただし、やりすぎには注意

ボウの乗り移りを回避!!

乗り移られたらタクトをとれ！ 80

ボウに乗り移られたときは、タクトを手にとった画面にして、しばらく待ってみよう。すると、ボウが消えていくのだ。しかも周囲の敵に襲われないので安全！

⬆乗り移られると操作が逆に！

⬇タクト画面で待てばオーケー

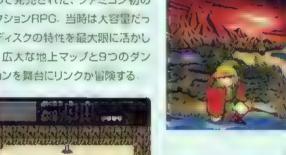
Perfect Catalogue of
THE LEGEND OF ZELDA
「ゼルダ」シリーズ パーフェクトカタログ

初代『ゼルダの伝説』が発売されてから17年。ハードや時代が変わっても、いまなお支持され続けている『ゼルダ』シリーズの歴史に迫る。

▶ゼルダの伝説

▶ファミリーコンピュータ・ディスクシステム
▶1986年2月21日(金) 発売 2600円
▶国内推定売上本数:169万本

すべての『伝説』はここから始まった……

ディスクシステム第1弾のゲームとして発売された、ファミコン初のアクションRPG。当時は大容量だったディスクの特性を最大限に活かした、広大な地上マップと9つのダンジョンを舞台にリンクが冒険する。

▶▶▶ストーリー

ハイラル王家に伝わる力のトライフォースを奪ったガノンは、その魔の手をさらに伸ばし、知恵のトライフォースのありかを知るゼルダ姫を捕らえて幽閉してしまう。物語はガノンのもとから逃げてきたゼルダ姫の乳母インパが、リンクと出会うところから始まる。

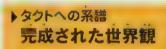
ダンジョンには仕掛けがいっぱい

レベル1 迷宮
レベル2 迷宮
レベル3 迷宮
レベル4 迷宮
レベル5 迷宮
レベル6 迷宮
レベル7 迷宮
レベル8 迷宮
レベル9 迷宮

裏「ゼルダ」という楽しみ

初代『ゼルダの伝説』には、クリアーすると遊ぶことができる隠しモードが存在する。この隠しモードは、登場するマップやアイテムの位置が変化し、難度が高くなった、いわば上級者向けの『ゼルダの伝説』なのだ。

⬅なんと、キャラクターの名前を「ZELDA」にすると、いきなり裏ゼルダを始めることもできる。

▶タクトへの系譜 完成された世界観

バクダンなどのアイテムをゲットして行動範囲が広がる喜び、謎を解いたときの快感などは1作目から変わらない。トライフォース集めやガノンを倒す物語など、基本的なゲームの世界観は、初代『ゼルダの伝説』ですでに完成していたのだ。

⬆トライフォースにまつわるいろいろな設定は、1作目でほぼ完成されているのだ

▶もうひとつの『ゼルダの伝説』

初代『ゼルダの伝説』は、1992年にファミコン用ROMカートリッジ版として再び発売された。

2003年2月末現在

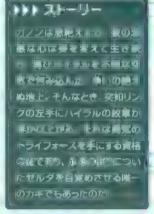
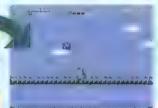
THE LEGEND OF ZELDA 2
リンクの冒険

▶リンクの冒険

- ▶ファミリーコンピュータ・ディスクシステム
- ▶1987年1月14日(水)発売/2600円
- ▶推定売上本数:161万本

独自の存在感を持つシリーズ第2弾

『ゼルダの伝説』から数年後のハイラルが舞台。地上を移動しているときは前作同様の俯瞰視点。敵と戦うときなどはサイドビューに変わる独特のカメラシステムを持つ。さらにアクションにジャンプが加わり、シリーズ中、もっともアクション要素が強い作品と言える。

↑フィールドを歩いていて、敵と遭遇すると戦闘画面に切り替わる

↓敵と戦うときだけではなく、ダンジョンや町の中でもこの視点になる

▶タクトへの系譜
魔法の登場

魔法力を使う"魔法"が登場したのは、この『リンクの冒険』がシリーズで初めて。『風のタクト』では妖精の女王に教わるが、『リンクの冒険』では立ち寄った町にいるマジシャンたちから教えてもらうことになる。リンクが覚えられる魔法は全部で8種類あるぞ。

↑魔法は攻撃手段としてだけではなく謎解きにも重要な役割を果たすのだ

魔法名	消費MP(最小)	効果
シールド	16	敵から受けるダメージを2分の1に軽減する
ジャンプ	8	より高くジャンプできるようになる
ライフ	50	リンクの体力ゲージを3個分回復させる
フェアリー	40	妖精に変身して、空を飛ぶことができる
ファイア	16	剣の先から火の玉を発射して敵を攻撃する
リフレックス	16	魔法を盾で跳ね返すことができる
スペル	16	唱えるとさまざまな不思議な現象が起きる
サンダー	64	画面上のすべての敵にダメージを与えられる

▶リンクをカスタマイズしていく

リンクの能力にレベルアップの考えかたが存在するのは『リンクの冒険』ならではのシステム。まずプレイヤーは、敵との戦闘で経験値を稼ぐ。一定のポイントを貯めるごとに、リンクの攻撃力、魔法力、防御力の3つの要素のうち、ひとつのレベルを引き上げられるようになるのだ。ここで何を引き上げるかはプレイヤーの自由。攻守ともにバランスよく上げることも、攻撃力だけを集中的に上げることも可能。世界でたったひとりのプレイヤーだけのリンクがカスタマイズできるというわけなのだ。

↓ゲームオーバー… のうち、もっとも低い要素に…

↑魔法を使うのに必要なMPは、リンクの魔法レベルが上がるごとに、消費量が減っていくぞ

ゼルダの伝説 神々のトライフォース

- スーパーファミコン
- 1991年11月21日(木)発売/8000円
- 推定売上本数:116万本

豊かな色彩とアクション 変わらぬおもしろさ

ゲームシステムの基本は、初代「ゼルダの伝説」を継承。ダッシュ斬りや回転斬りなどの攻撃や泳ぐ、投げるなどのアクションが追加されている。さらに、ハードの性能の進化にともない、音楽やグラフィックが格段にパワーアップ。とりわけクッキリとして温かみのある映像は、発売から10年以上過ぎたいまでも色褪せていない。

ストーリー

封印戦争の伝説が語り継がれるハイラル王国に、人々の信頼を得るアグニムという司祭がいた。しかし、その陰で彼は若い女性を生け贄として暗黒神に捧げていたのだ。その魔の手がゼルダ姫におよびそうになったとき、リンクの夢に助けを求めるゼルダ姫が現れ

巨大なボス!

光と闇のふたつの世界を股にかけた謎解き

「神々のトライフォース」では、シリーズの魅力のひとつである謎解きがパワーアップ。冒険の舞台は、光と闇のふたつの世界がお互いに影響しあう一種の平行した世界。リンクが光の世界で起こした行動を受け、闇の世界のダンジョンへの入り口が開くなど、ふたつの世界を行き来するスケールの大きなモノへと進化している。

タクトへの系譜 物語を盛り上げる演出

ハイラル城に向かうときの雨、まよいの森での霧、窓から差し込む太陽の光、そして暗闇でのカンテラの明かりなど、数々の視覚的演出がプレイヤーの緊張感をいちだんと盛り上げる。「風のタクト」の魔獣島のサーチライトや、リンク以外がモノクロに映るハイラル城内での演出のルーツはここにあるのだろう。

物語に深みが

期間限定の「ゼルダ」

1995/1997年放送

衛星放送でスーパーファミコン用ゲームを受信して遊ぶ「サテラビュー」の番組のひとつ。リアルタイムで送られてくるデータと音声番組を受信し、物語を進めるのだ。制限時間内にダンジョンをどこまでクリアーできたかを全国のプレイヤーと競うなど、新しい遊びかたが新鮮だった。現在はサービスを終えている。

▶ゼルダの伝説
夢をみる島

▶ゲームボーイ

▶1993年6月6日 日 発売 3800円

▶国内推定売上本数 82万本

携帯機でも色褪せない『ゼルダ』の魅力

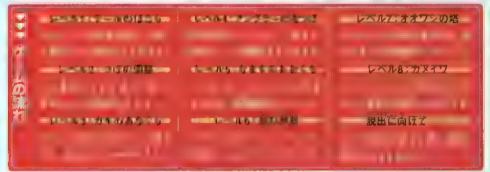
『夢を見る島』はゲームボーイ用ソフトながら、シリーズのシステムをしっかりと継承。さらにアイテムを組み合わせて、単体ではできないアクションを生み出す"セレクトアイテムシステム"など、新要素が加わったまぎれもない『ゼルダ』の1作。アイテムを使う楽しさがさらに倍増したのだ。

←島に隠されたセイレーンの楽器8種類を集めるのだ

▶▶▶ストーリー

旅を終え、船でハイラルに帰るリンク。ところが突然の嵐に襲われ、船は難破してしまう……。リンクが流れ着いた先は、山の頂きに大きな卵が見える不思議な南の国の島。島から脱出するためには、卵の中で眠り続ける神さま"風のさかな"の力が必要というのだが……

シリーズの外伝的作品

↑➡クリボーやテレサなど「マリオ」の敵も出てくる不思議な世界が舞台。

▶タクトへの系譜
わらしべイベント

『風のタクト』でも登場した、わらしべイベントは、この『夢を見る島』が初登場。一見役に立たないアイテムを、島の人たちと交換。これをくり返すと、最後にとても役に立つアイテムをゲットできるのだ。交換できるアイテムには、シリーズを通して変わった物が多い。

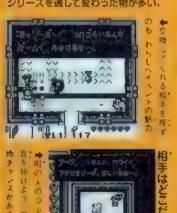
←交換してくれる相手を探すのもわらしべイベントの魅力

相手はどこだ!?

➡町の人のつぶやきに耳を傾けよう。思わぬ交換チャンスがあるぞ

▶パワーアップした
『夢をみる島』

ゲームボーイカラーに対応して色彩も鮮やかになった『夢を見る島DX』。色を使った謎解きがある"服のダンジョン"など、カラーならではの新要素が追加されているのだ。また町には新しく写真屋が登場。いろんな場所で写真が撮れるようになったぞ

zeldalegends.net

ゼルダの伝説 時のオカリナ

- ニンテンドウ64/バックアップ機能つき 振動パック対応
- 1998年11月21日(土)発売/6800円
- 国内推定売上本数:146万本

魅力はすべてそのままに3Dへと進化した『ゼルダ』

迫力を増した戦闘。時間により表情を刻々と変化させる圧倒的な存在感の世界。3Dになって臨場感が増した「時のオカリナ」は、少年時代と青年時代をリンクが行き来し、時を越えた謎を解くのが最大の特徴だ。

ストーリー

三大神が世界のどこかに遺したという秘宝"トライフォース"。その地を探す男、魔盗賊ガノンドロフの企みに気づいた森の守護神デクの樹は、リンクに彼の野望の阻止を託す。ハイラル城でリンクは、ゼルダと出会い……。のちに封印戦争と呼ばれる戦いの始まりである。

タクトへの系譜 注目システム

「時のオカリナ」では、モンスターや人などの対象に対してリンクの視点を固定するZ注目システムを導入している。注目することで、ストレスが溜まりがちな3Dでの敵との戦闘や人との会話が快適に行えるぞ。また、カメラの位置をリンクの背後にすばやく移動させる機能も持つ。これは3Dタイプの「ゼルダ」の基本となるシステムで、『風のタクト』でもL注目として健在なのだ。

Z注目という発明

↑弓矢など遠隔攻撃も注目するだけで、確実に敵にヒットさせることができるのだ

↑大人リンクと子供リンクでは、使えるアイテムや武器が変わってくるのだ

もうひとつの「オカリナ」 ゼルダの伝説 時のオカリナ GC 裏

▶ 限定配布

「時のオカリナ GC 裏」は、『風のタクト』の予約特典として無料で配布されたゲームキューブ用ディスクに、ゲームキューブ版「時のオカリナ GC」といっしょに収録されている。物語は「時のオカリナ」そのまま。登場するモンスターの配置やダンジョンの謎解きがまったく異なるのだ。現在では入手不可能なので、サテラビュー版「ゼルダ」と同じく、幻の「ゼルダ」になると言えるだろう。

▶ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

- ▶ニンテンドウ64/バックアップ機能つき 振動パック対応
- ▶2000年4月27日(木)発売/5800円(メモリー拡張パックつき7800円)
- ▶国内推定売上本数:71万本

独特な世界観で紡がれる もうひとつのニンテンドウ64版『ゼルダ』

『ムジュラの仮面』は、『時のオカリナ』のシステムを継承したシリーズの外伝的作品。3日後に月が墜落するという世界、タルミナを舞台にした設定は、ほかのシリーズと一線を画する。この物語でのリンクはお面を被ると、そのお面に宿った能力が使える。その能力を使った謎解きも特徴のひとつなのだ。

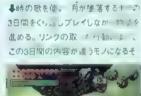
▶▶▶ストーリー

時の勇者としてガノンとの戦いを終えて旅に出たリンクは、仮面を被ったスタルキッドに襲われ、愛馬エポナを奪われてしまう。スタルキッドを追って来た世界は、彼の魔力によって、月が地上に墜ちようとしている世界。時間が経つにつれて徐々に大きくなっていく月のもと、リンクは72時間後に迫った世界の終わりを防げるのだろうか？

↑お面の種類は24種類。イベントをクリアするともらえるのだ。つぎのイベントのカギにもなるぞ

↓時の歌を使い、月が墜落するまでの3日間をくり返しプレイしながら物語を進める。リンクの取った行動によって、この3日間の内容が違うモノになるぞ

→複数の人たちのイベントが同時に発生する大きなイベントもある

↑登場人物の行動は分単位で細かく決まっているのだ。把握もタイヘン

▶手帳をコンプリート

このゲームに登場する人たちは、それぞれ悩みを抱えて生きている。そんな彼らの悩みを解決するのも目的のひとつ。悩みを解決することに、ゲーム序盤で入手するボンバーズ団員手帳がチェックされるぞ。もちろんお礼としてアイテムなどももらえるのだ。

▶タクトへの系譜 個性豊かな人物

『ムジュラの仮面』は、時間にうるさいポストマンや顔が怖いマニ屋の親父、口は悪いが涙もろいゴーマン座長など、アクは強いがとっても魅力的な人物たちが登場する作品。『風のタクト』で、強烈なキャラクターが印象的だったチンクルが、初登場したのもこの『ムジュラの仮面』なのだ。

こっちの世界でも マップはおまかせ

↑個性的な人たちばかりだから セリフを聞くだけでもおもしろい

▶ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章

▶ゲームボーイカラー専用/バックアップ機能つき
▶2001年2月27日(火)発売/3800円
▶推定売上本数:37万本

▶ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章

▶ゲームボーイカラー専用/バックアップ機能つき
▶2001年2月27日(火)発売/3800円
▶推定売上本数:37万本

物語がリンクしていくふたつの『ゼルダ』

四季の変化で謎を解く

『大地の章』でリンクは、目の前でさらわれてしまった大地の巫女ディンを助け出すため戦うことになる。冒険の舞台となるホロドラム地方は、四季の変化が美しい豊かな土地。リンクは季節を自由に操る四季のロッドを使い、謎を解いていくのだ。

時空を超えて謎を解け

『時空の章』では、過去と現在を行き来しながら物語を進めていくことになる。冒険の舞台は、闇の司祭ベランによって時の流れが大きく歪んでしまったラブレンヌ地方。リンクは無事ベランの手から、時の巫女ネールを助け出すことができるのか!?

お馴染みのキャラクターも

↑季節を変化させる四季のロッド。冬にすれば湖の上を渡れるようになる

時空のことわりを集めるのだ

↑『大地の章』とは登場するアイテムやキャラクターが違っているぞ

▶タクトへの系譜
つながることの楽しさ

『時空の章』と『大地の章』には、それぞれゲームを進めると入手できる"あいことば"がある。それをもうひとつのゲームに入力すると、アイテムやシナリオが追加されるのだ。ゲームがカートリッジを飛び出して連動し、より深く楽しめるようになるシステムは、『風のタクト』のチンクルシーバーに受け継がれている。

↑"あいことば"でダンジョンのマップや初期装備も変化するのだ

ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

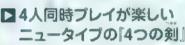
- ゲームボーイアドバンス
- 2003年3月14日(金)発売/4800円

1本でタイプの違うふたつの『ゼルダ』が遊べる

みんなで遊べる新型『ゼルダ』である「4つの剣」と、シリーズ3作目「神々のトライフォース」の2作がひとつのカートリッジに収録されている。物語はもちろん、登場する敵や遊びかたが異なるふたつの「ゼルダ」が楽しめるのだ。また、このふたつの「ゼルダ」は一部連動しており、互いのプレイ内容がそれぞれの進行に影響を与えるぞ。

⬆「神々のトライフォース」の独特な色彩の世界を、まったく損なうことなくアドバンスに移植しているぞ

⬅「4つの剣」は、[illegible]から4人で遊べる複数プレイを前提とした新しい「ゼルダ」。友だちと[illegible]

4人同時プレイが楽しいニュータイプの「4つの剣」

「4つの剣」は最大4人までいっしょにプレイできる新しいタイプの「ゼルダ」。プレイヤーの行く手には、協力しないと倒せない敵や、力を合わせないと解けない謎など、複数人プレイならではの仕掛けがいっぱい。

「ゼルダ」シリーズお馴染みの要素に、同時プレイというアレンジが加わることで、いままでとは違った楽しさが生まれたのだ。

手を取り合って

➡ボス戦も、もちろん協力して戦うことに

▶▶▶ストーリー

ハイラルの森にある風の魔人を封印した剣フォーソード。その封印の異変に気づいたゼルダ姫はリンクを連れて、森へと向かう。そのとき封印が解け、蘇った風の魔人がゼルダ姫を連れ去ってしまう。リンクは姫を助けるため、フォーソードを手にするのだ。

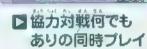
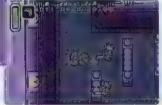
アドバンスで蘇る「神々のトライフォース」

スーパーファミコンで発売された「神々のトライフォース」が、アドバンスで完全復活。ゲームの流れはスーパーファミコンと変わらないが、「4つの剣」との連動やオープニングムービーの追加など、アドバンスならではの要素も多数追加されているのだ。新鮮な気持ちでプレイできるぞ。

⬇「神々のトライフォース」で使えるようになったアイテムは「4つの剣」でも使えるようになるという。またクリアーすると……

⬆未体験の人も、[illegible]遊んだことがある人も、納得のいくクオリティ[illegible]ぞ

[illegible]

協力対戦何でもありの同時プレイ

いっしょにプレイする仲間とは協力するだけではなく、争うことも! ゲームステージでいちばん多くルピーを取ったプレイヤーには、勇者のメダルというアイテムが与えられる。このメダルの獲得を目指して、仲間とルピーの奪い合いをすることになるのだ。協力しながら競い合う、そんな緊張感が楽しいぞ。

タクトからの系譜 協力プレイでの謎解き

巨大な岩を4人の力を合わせて動かしたり、向こう岸にいる仲間にスイッチを押してもらったりと、「4つの剣」の謎解きでは連繋プレイが重要。「風のタクト」での大地の神殿や風の神殿での謎解きの発展形と言えるだろう。

⬆い[illegible]よにプレイしている友だちと、あれこれ相談しながら謎解きする楽しさはカクベツ

「ゼルダ」グッズの世界

ここでは、歴代の「ゼルダ」シリーズに関するグッズをいろいろなジャンルから集めてみたぞ。しかし、中には生産が終了しているグッズもあるので要注意。

生活用品

←とっさの雨でも大丈夫。リュックの中にはキッズ用のレインコートが収納されているのだ

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
マルチリュックL
[アルパジャパン/5800円]

↑薄暗い雨の日でも、7カ所についたLEDランプがこちらの存在をアピール

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
LEDアンブレラ
[アルパジャパン/2000円]

←ちょっとした荷物を入れてお出かけするときにピッタリ!

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
ショルダーバッグ
[アルパジャパン/2000円]

←こちらはSサイズ仕様。あっという間にリンクに早変わり!

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
マルチリュックS
[アルパジャパン/4800円]

「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」
WER型チェアー
[くろがね工作所/生産終了
(販売当時価格16500円)]

➡勉強中たってリンクといっしょにいたいときは、コレ。高さ調整ができるのだ。

←手に持っても背負ってもオーケーの、使い勝手のいいバッグ

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
2WAYバッグ
[アルパジャパン/3000円]

「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」
カーペット
[くろがね工作所/生産終了
(販売当時価格9000円)]

➡学習机の足下に敷くカーペット。珍しいモンスターのイラストも満載なのだ

「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」
デスクマット
[くろがね工作所/生産終了
(販売当時価格3400円)]

➡机の上に敷くマット。勉強に疲れたらリンクを見てリフレッシュ!

テレホンカード

グッズとしてポピュラーなテレホンカードは、市販されないレアものが多いため、入手するのが困難なグッズのひとつ。ゲームの発売前後のイベントで配布されていないかをチェック。さらに情報誌などでプレゼントがないかなど、目を皿にして捜す必要があるのだ。

←ファミ通グループで、全員プレゼントキャンペーン用に作成されたもの。こちらは、ふしぎの木の実柄

↑同じく全員プレゼント用「ムジュラの仮面」。

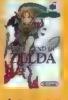
⬇これはファミ通ブロス誌で販売していたもの

↑「ムジュラの仮面」の別柄。全員プレゼント用

⬇ハードとセットで販売されていたもの。

↑スペースワールドで配布していたもの

フィギュア

←このほかにスタルフォスを含む全4種類。敵モノは珍しい。

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
リアルフィギュア コレクション
[ユージン/生産終了 販売当時価格 各200円]

←リンク対ヴァルバジア。アツい戦いを再現。

→躍動感に満ちたフィギュア。冒険の思い出が蘇るデキ

←精悍な顔つきのゾーラリンク。

←愛嬌たっぷりゴロンリンク

→デクナッツリンクは、やっぱりちょっと小さめ

→関節が稼働するアクションフィギュアなのだ

C-Works
「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」

[エポック社/リンク&エポナ	4980円
デクナッツリンク	2400円
ゾーラリンク	2600円
ゴロンリンク	2800円
リンク	2600円]

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
ラムネ(食玩)
[カバヤ食品/生産終了 販売当時価格 各300円]

↓いい雰囲気のゼルダとリンク。冒険の合間のひとシーン。

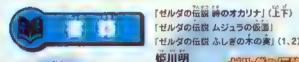
↑背景になっているイメージイラストを忠実に再現。

↑やっぱりこのコンビが最高? エポナとの息もピッタリ

アクセサリーなど

←インパやナボールシーカーなどシブめのキャラがクタッ…が魅力的。全8種類

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
ミニリアル フィギュア
[共同/生産終了 販売当時価格 各100円]

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
メタルアイテム コレクション
[共同/生産終了 販売当時価格 各300円]

←全11種類の重量感溢れるキーチェーン。「ゼルダ」を象徴するアイテムばかり

↓かわいいリンクは、『夢をみる島DX』のもの。

ゲームボーイカラー 専用ストラップ
「ゼルダの伝説 夢をみる島DX」
[モッカンク/生産終了 販売当時価格 980円]

ニンテンドウ64 64カセットケース
「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
[モッカンク/生産終了 販売当時価格300円]

←ニンテンドウ64カートリッジの収納用。中身が見える

書籍

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」(上下)
「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」
「ゼルダの伝説 ふしぎの木の実」(1、2)
姫川明
[小学館/各486円]

「ゼルダの伝説」
石ノ森章太郎
[小学館/生産終了(販売当時価格1262円)]

←海外の雑誌に連載されていたコミックをまとめたもの。巨匠の描く迫力のリンク

「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」(1~3)
「ゼルダの伝説 夢をみる島」(1、2)
かぢはあたる
[エニックス/各757円]

↓アドバンスやゲームカートリッジなどの収納に最適のポーチなのだ

ゲームキャラポーチ
「ゼルダの伝説 ふしぎの木の実」
[ドリームビジョン/600円]

↓ファミ通ノロスで販売されていた究極のゼルダグッズ

「ゼルダの伝説 時のオカリナ」
オカリナ(楽譜つき)
[エンターブレイン/生産終了 販売当時価格3000円]

オリジナルフィギュア＆サウンドトラック

スペシャル解説

回転斬り目前のリンクに襲いかかるモリブリン。そしてバックには勇壮な音楽が流れ……。ここでは、特別付録のオリジナルフィギュアと音楽CDの秘密をこっそり教えます！

オリジナルフィギュア「リンク＆モリブリン」のすべて

「ゼルダの伝説 風のタクト」のキャラクターの魅力は、なんといっても独特のフォルムと色彩。斬新で、なおかつどこか懐かしい暖かみのあるタッチが特徴的だよね。この「ゼルダボックス」では、そんな魅力的なキャラクターの中から、リンクとモリブリンをフィギュアとして完全再現。まるでゲームの中のリンクとモリブリンが、そのままテレビ画面から飛び出してきたかのような迫力なのだ！

⬅モリブリンの視界から隠れるため、タルに潜り込むリンク

➡ゲ ム中では 幾度となく戦 こと なる 宿命のライ ル

どうしてリンクとモリブリンが選ばれたの？

モリブリンなど敵キャラクターのデザイン監修をした開発スタッフの滝澤氏は語る。「『風のタクト』の開発初期に、操作感覚やキャラクターの挙動など、アクションに関する実験を、ずっとリンクとモリブリンを使 て行 ていました そういう意味では、この2体が『風のタクト』全体の指針にな たとも言えるんですよ」。主人公であるリンクと、シリーズを通じてプレイヤーになじみ深い敵のモリブリンは、開発者にとっても思い入れが深く、今回フィギュアとして最適と判断したというわけだ。開発者インタビュ に登場した青沼氏、高野氏、春花氏 前述の滝澤氏とも フィギュアのデキに大喜びしていたぞ

⬆ディレクターの青沼氏もフィギュアのデキに感心「よくできてるなぁ」とひと言

⬇モンスターのデザインを監修した滝澤氏は「シ ズで欲しくなるね」とボソ

●フィギュアと音楽CDの保証期間は2003年6月30日まで！●

フィギュアと音楽CDの保証期間は6月30日までです 保証期間内での正 使用または製造上の問題により発生 た不良品は交換いたします ただし つぎのよ な場合は交換の対象外とさせていただきます
天災 火災または高温などの影響 よる不良 または破損
使用中 生 たキズ ヨゴレなどの外観上の変化
不注意による移動 落下な よる不良 または破損
誤 た使用 お客様自身による修理 改造または 取り扱 の不注意による不良 または破損

品質には万全を期しておりますが 万一不良品などありましたら 右記問い合わせ先まで まずはお電話にてご連絡ください。お問い合 時から17時のあいだで受け付けています。また メールでのお問い合わせは support@m.enterbrain.co.jpで受け付けています。なお ゲーム内容に関してのご質問はいっさいお受けできませんので あらかじめご了承ください
まえもって連絡をいただけない場合 輸送上の事故による紛失などへの対応交換ができなくなる場合があります
外箱は商品を保護するためのものですので 輸送中に傷がつく場合があります 交換対象にはなりませんので あらかじめご了承ください

(株)エンターブレイン カスタマーサポート
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7868 平日の12時から17時
メール support@m.enterbrain.co.jp

ゼルダ サウンドスタッフによる

ゼルダサウンドコレクション解説

続いては、オリジナルサウンドトラック「任天堂サウンドスタッフセレクション ゼルダコレクション」について。この音楽CDには、シリーズの第1作となるファミコンディスクシステムの「ゼルダの伝説」から、ゲームキューブの「風のタクト」までの楽曲が収録されているのだ。しかも、選曲は、数々の「ゼルダ」に携わってきた任天堂のサウンドスタッフみずからが行っているという、まさに「ゼルダ」のベスト盤！「ゼルダ」の魅力をあらためて実感するには、うってつけの1枚になっているぞ。ここからは曲を選出したサウンドスタッフのコメントを交えつつ、収録曲の解説をお届けしよう。「風のタクト」で初めて「ゼルダ」に触れたプレイヤーは、脈々と受け継がれる「ゼルダ」の響きを感じ取ってほしい。もちろん昔からのファンは、思い切り懐かしみながら聴くといいぞ。

曲を選んだのはこの人たち

近藤浩治氏 1961年愛知県生まれ。1984年に任天堂に入社。手がけた作品は「マリオ」シリーズ、「ゼルダ」シリーズなど。任天堂ゲームの音楽の父ともいえる人物だ

永田権太氏 1970年熊本県生まれ。任天堂入社は1995年。代表作は「とうふつの森+」、「ポケモンスタジアム」シリーズ。

岩井 淑氏 1973年京都府生まれ。任天堂入社は1997年。「スターフォックス64」、「ピクミン」などの作品を手がけている

ゼルダボックス特製CDジャケットを組み立ててみよう！

オリジナルフィギュアとサウンドトラックCDの入っているボックスの裏側に、ジャケットが印刷されているのは気づいたかな？ これをハサミで切り取り、市販のCDケースにはさんでみよう。どこから見てもカッコイイジャケットに早変わりだ！ ちなみにケースは、CDショップや家電店などで売られているぞ。

各曲の解説

⬅ゲームのストーリーやアイテムが紹介されるのだ。

⬅ここからすべてが始まると言っても過言ではない

No.1 タイトル

ファミリーコンピュータ ディスクシステム「ゼルダの伝説」より

ディスクシステム第1弾のソフトです。新しく搭載された音源のすばらしさをアピールできるような曲にしようと思いました。(近藤氏)

ディスクシステム第1弾のソフトとして注目を集めた「ゼルダの伝説」。その、タイトルバックに流れるスローテンポの荘厳な曲だ。ファミコンに比べ、ディスクシステムは容量だけでなくサウンド面も強化。和音を構成する音の数が増えたことより、鍵の音など曲にいっそうの表情がつけられるようになったのだ。リアルタイムで初代「ゼルダ」を体験していないプレイヤーも、この曲で当時の雰囲気を味わってもらいたい

No.2 地上

ファミリーコンピュータ ディスクシステム「ゼルダの伝説」より

この曲が、ずっとシリーズのテーマとなる元の曲です。(近藤氏)

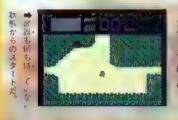
「ゼルダ」シリーズをプレイしたことがなくても、ゲーム好きを自称するプレイヤーなら、このファンファーレから始まる、歯切れよく勇壮なメロディーに聴き覚えがあるだろう。ゲーム中では、その名のとおりダンジョン以外の地上部分で流れ続ける曲だ。初代の「ゼルダ」は、ゲーム開始後、いわゆる導入にあたるイベントのようなものがなく、プレイヤーはスタートと同時にハイラルの大地に放り出される。視界の隅に映る洞窟の中でプレイヤーは、剣を手に取り、これから冒険が始まるという、ドキドキやワクワクが伝わってくるメロディーだ。近藤氏のコメントどおり、このサウンドコレクションでもこの曲がモチーフになった曲えたくさん登場するぞ

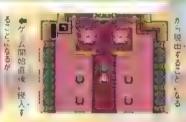
➡武器も何も持っていない状態からのスタートだ。

➡モリブリンはこのころから登場しているのだ

次ページにつづく

No.3 表の地上

スーパーファミコン「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」より

スーパーファミコンの音に厚みがなかったので、各楽器のピッチをずらして音がうねるようにしました。(近藤氏)

2曲目に収録されているディスクシステムの「地上」と同メロディーの異なるアレンジ曲。聴き比べるのもおもしろいだろう。スーパーファミコンの音源の能力によって、和音を構成する音色が管楽器、弦楽器、打楽器などのように個性を持つようになった。もともとこのメロディーが、オーケストラ構成を考慮して作曲されたものだということもうなずける。ゲーム中では、タイトルとおり表の世界の地上フィールドで流れ、近藤氏のコメントにあるように、微妙なうねりを持つ素晴らしいサウンドに仕上がっている。

➡格段に進化したグラフィックとともに味わおう
➡平原、砂漠など、この曲が流れる場面は多い

➡ゲーム開始直後、侵入することになるが
➡ゼルダ姫を守りつつ城から脱出することになる

No.4 ハイラル城

スーパーファミコン「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」より

このテーマは、ゲームキューブの「風のタクト」でも復活しています。(近藤氏)

出だしのシンバルとティンパニーが印象的な、重厚な曲「神々のトライフォース」の中でもストーリー上、重要なポイントとなるハイラル城で流れる曲だ。見知らぬ建物の中をときには不安げに、ときには果敢に進むリンクの姿にマッチしている。ゲームキューブの「風のタクト」で、ハイラル城が再登場することになり、この曲もみごと復活している。「風のタクト」でハイラル城を訪れた際には、流れるメロディーにしばし耳を傾けてみよう。

No.5 ハイラル平原メインテーマ

ニンテンドウ64「ゼルダの伝説 時のオカリナ」より

「ゼルダの伝説」のテーマを元にした曲ですが、ゲームをプレイするたびに曲の構成が変わるインタラクティブな曲にしました。(近藤氏)

流れる曲は、リンクの置かれた状況

➡エリアが切り替わると地名がわかる。ハイラル平原だ
➡いろんな敵と遭遇した思い出が蘇えるかも

➡ゼルダの名物といえる迷いの森で流れる
➡森の中で笛を吹くスタルキッドに遭遇するぞ

No.6 迷いの森

ニンテンドウ64「ゼルダの伝説 時のオカリナ」より

オカリナメロディーのひとつです。この曲の聞こえる方向へ行けば、迷路をクリアーできるようになってます。(近藤氏)

No.7 タルミナ平原

ニンテンドウ64「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」より

これも、「ゼルダの伝説」のテーマのアレンジですが、ゲームの雰囲気からちょっと不安げな感じになってます。(近藤氏)

……そのせいか、臨場感を……時のオカリナのベストアルバムならではのセレクションといえるだろう。「時のオカリナ」の「ハイラル平原メインテーマ」とぜひ聴き比べてみよう。

➡町の外では、もっとも頻繁に聴く曲だろう
➡モンスターに遭遇、そんなときに流れている

5月号

3月20日(木)発売 特別定価590円

春の特別付録

ポケモンルビー・サファイア

文房具セット

文具その1 シャーペン
文具その2 消しゴム
文具その3 スケジュール帳
文具その4 スケジュール帳用シール
文具その5 名前シール

好評発売中

NEXT

6月号

4月21日(月)発売 特別定価520円(予価)

徹底攻略

ドラゴンクエストモンスターズ
キャラバンハート

特別付録

ポケモンルビー・サファイア
特製ノート

製作快調!

http://www.mmv.co.jp

「日本の明日のために斬らなくちゃならないヤツらもいる…」

誠の旗の下に集いし志士に贈る、

珠玉の音楽作品集堂々登場!!

機動新撰組 萌えよ剣

原作・総監督　広井王子

キャラクターデザイン　高橋留美子

主題歌CDシングル

「萌えよ剣」C／W「夜明け」

歌…………折笠 愛（近藤勇子）
松井 菜桜子（土方歳絵）
池澤 春菜（沖田薫）

作詞………広井 王子

作曲編曲…池 毅

一〇五〇円（税込）　MJCG83020

絶賛発売中

CDアルバム

「萌えよ剣」ボーカル大全集

三一五〇円（税込）　MJCG80120

四月上旬発売予定

CDアルバム

「萌えよ剣」BGM大全集

三一五〇円（税込）　MJCG80121

速報!

オリジナルビデオアニメーション

制作快調! 乞うご期待!!

発売元：（株）マーベラスエンターテイメント / 販売元：（株）バップ

http://www.gameeb.com/moeken/

ファミ通 ZELDABOX ゼルダボックス
平成15年5月9日発行 ●発行所 株式会社エンターブレイン ●発行人／浜村弘一 ●編集人／松本秀寿
●〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel.03-5433-7850（営業局）